電子手帳モニター大募集!!

ファミコン®&スーパーファミコン®ゲームマガジン
1993年4月23日発行(毎月第2第4金曜日発行)
第8巻第8号通巻157号　昭和61年10月27日第三種郵便物認可

マルカツ 勝スーパーファミコン

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

ゼッタイ勝てるファミコン総合誌

1993.4.23　8　付録付き特別定価 490yen

イッキに見せるぞ未公開写真
MOTHER2 ギーグの逆襲

最新情報!
MADARA2

NEW GAME
ワールド・サッカー
R-TYPEⅢ
ウイングコマンダー
仮面ライダーSD

HOW TO WIN
怒りの要塞
ザ・グレイトバトルⅢ
インターナショナル・テニスツアー
スーパーバトルタンク

大特集1
なにがなんでも格闘アクション! 勝つのはどっちだ!?
格闘アクション前夜祭
テストプレイ始動! ファイナルファイト2　SFC版はどうなる? 餓狼伝説2

大特集2
買って後悔しないRPG選び　今、この5本をチェックしろ!
ロープレ大波動
エストポリス伝記　シルヴァ・サーガ2　龍騎兵団ダンザルブ
バズー!魔法世界　ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ

2大付録
52(ページ) ブレス オブ ファイア冒険ガイドブック
36(ページ) プロレスバトルロイヤル in SFC

進入学おめでとう!
電子手帳
モニター大募集
50名に当る!

©KATSUTOSHI FUJIOKA

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
この夏、君が体験するどんな冒険よりホットだ。
アジリティバトル搭載のファンタジーRPG。
さあ扉を開いて、愛と冒険の世界へ。
Estpolis
エストポリス伝記
ゲーム史
ビッグプ
スーパーファミコン用ROMカセット
6月発売！
SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

超話題作の攻略本がもらえる!!

永久保存版

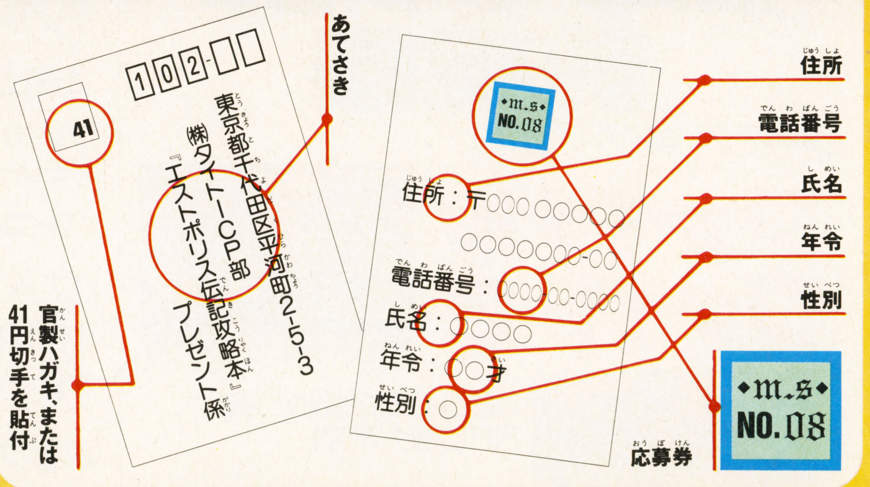
あの2大RPGを超える『エストポリス伝記』のすべてが解る。

**構想3年、感動の一大ファンタジー巨編がついに完成。
このRPGファン待望の『エストポリス伝記』は、3部作で構成され、
今回発売されるのは、その第1作目にあたります。
そこで発売に先立ち『エストポリス伝記』の魅力のすべてを皆様に
知っていただくために、豪華な攻略本をプレゼントいたします。**

上最大の
レゼント!

応募方法

ハガキに住所、電話番号、氏名、年令、性別をご記入、応募券を貼付のうえお送りください。



締め切り：4月30日（当日消印有効） ※数に限りがございますので万一、品切れの時はご了承ください。

本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
株式会社タイトー®

ファミコン&スーパーファミコン ゲームマガジン

マルカツ 勝スーパーファミコン

第8号
もくじ

1993年4月23日発行
表紙イラスト／藤岡勝利
表紙デザイン／メタ・マニエラ
タイトル／高木和雄
製版／清水治(大日本印刷)

CONTENTS

ヘッドラインニュース……6
新作ソフト㊚レーダーチャート……8
THE HIT CHART……10
ピックアップレビュー……13

イッキに見せるぞ 未公開写真!
MOTHER2 ギーグの逆襲……14

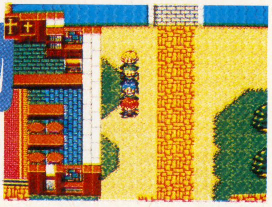
どこよりも早い!! 最速情報
MADARA2……16

電子手帳50名モニター大募集!……18

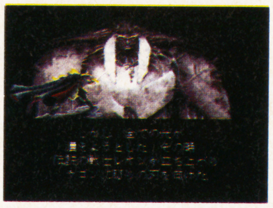
大特集1……23
格闘アクション前夜祭
激闘アクションプレイ始動!!
ファイナルファイト2

NEO・GEO版から見る
SFC版大研究!
餓狼伝説2

大特集2……35
ロープレ大波動
RPG BIG WAVE



パーティ、ボス、アイテムの㊚情報だっ!!
エストポリス伝記
「ミネルバトン・サーガ」シリーズ最新作!
シルヴァ・サーガ2
魅力のキャラ、追力のドラマを大紹介!
龍騎兵団ダンザルブ
不思議に楽しい魔法世界をのぞいてみよう
バズー! 魔法世界
英雄伝説再び! 人気シリーズ第2弾登場
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II



アーケードスパーク……50
ダブルムーン伝説……55
ごきげんスーパーファミコン……66
ワンダバダ長沢と高樹はいどの
メモリー不足劇場……71
バーコードボーイ公認全国大会……76
イナズマアズマのメカニムズムズ……78
中綴じ特別企画
ゲームCMナウ……79
読者プレゼント発表……87
デマッかせ新聞……88
RPG早解き女に聞け!……90

2大付録

52ページ付録 旅立つ前にこの1冊!

ブレス オブ ファイア 冒険ガイドブック

36ページ付録 プロレスファンのキミに贈る!

プロレスバトルロイヤル in SFC

幼稚園戦記MADARA……91

COMIC
光の獅子、闇の王……95

HOW TO WIN……112
●怒りの要塞 ●ザ・グレイトバトルⅢ
●インターナショナル・テニスツアー
●スーパーバトルタンク

ウラワザ ハイパーマーケット……120

ウンバボ共和国……126

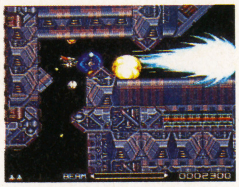
読者プレゼント……131

MAC……132

V GATE……135

飯田橋通信……141

ソード・ワールドSFC ジャンクション……150



NEW GAME……152
●ワールド・サッカー ●R-TYPEⅢ
●ウイングコマンダー ●仮面ライダーSD

NEW GAME EXPRESS……154
●ゼルダの伝説 夢をみる島 ●激突弾丸自動車決戦 バトルモービル
●主役戦隊 アイレムファイター ●ジミーコナーズのスーパーテニス

発車時刻表……158

編集後記……161

GAME INDEX

SFC R-TYPEⅢ……153
SFC 怒りの要塞……8,112
SFC インターナショナル・テニスツアー……116
SFC ウイングコマンダー……154
SFC エストポリス伝記……36
SFC 快傑ヤンチャ丸……9
SFC 餓狼伝説2……30
AC 餓狼伝説2……52
SFC 仮面ライダーSD……155
SFC 激突弾丸自動車決戦 バトルモービル……157
SFC ザ・グレイトバトルⅢ……114
SFC The麻雀・闘牌伝……8
GB ジミーコナーズのスーパーテニス……157
GB 主役戦隊 アイレムファイター……157
SFC シルヴァ・サーガ2……40
SFC スーパーバトルタンク……9,118
GB ゼルダの伝説 夢をみる島……156
SFC ソードワールドSFC……150
SFC ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ……48
SFC バズー! 魔法世界……46
SFC ファイナルファイト2……24
SFC Pop'nツインビー……13
SFC MOTHER2 ギーグの逆襲……14
SFC MADARA2……16
SFC 龍騎兵団ダンザルブ……43
SFC ワールド・サッカー……152

※ACはアーケードの略です。

本誌中の記号の見方

ACT	アクション	R・SLG	リアルタイム・シミュレーション
AVG	アドベンチャー	STG	シューティング
PZG	パズル	SPG	スポーツ
A・PZG	アクション・パズル	ETC	その他
RCG	レース	B	バッテリーバックアップ
RPG	ロールプレイング	P	パスワード
A・RPG	アクション・ロールプレイング		
S・RPG	シミュレーション・ロールプレイング		
SLG	シミュレーション		

※掲載ソフトのうち価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

ヘッドラインニュース

HEAD LINE NEWS

Vol.41

第12回 最新作続々登場!!
第12回ＣＳＧ新作発表会in名古屋

恒例のCSG（コンシュマー・ソフト・グループ）新作発表会が3月14日、名古屋で開催された。どこよりも、早い新作ソフト情報もキャッチしたぞ！

⬆一般招待日はいつも盛況。新作ゲームをプレイできると多くのファンが集まる。人気ゲームはコントローラーの前に行列ができるほど。

春休みをひかえた３月14・15日、名古屋国際会議場にて第12回ＣＳＧ新作発表会が開催された。14日の一般招待日は、発売前の新作ソフトをいち早くプレイできると、開場前から行列ができるほどの盛況。名古屋会場では最高の入場者数を記録した。

49社のメーカーが、それぞれ自信の新作ソフトを出展。特に人気を集めていたのがカプコンの『ファイナルファイト２』。開発中とはいえ、二人同時プレイを体験できる初めての場であることも手伝って、カプコンブースの前には長蛇の列ができていた。また、ハドソンの『スーパーボンバーマン』はブース内でゲーム大会を開催。ファンの人気を集めていた。

出展されたソフトは、ＳＦＣのものだけではなく、ＭＤ、ＰＣエンジンのソフトも含まれている。特にセガブースでは、ＭＤに移植される『ファイナルファイト』、『餓狼伝説』が出展され、人波の切れることがなかった。また、会場ではゲーム大会が行なわれ、参加者にはオリジナルグッズがプレゼントされた。

このあと、大阪で３月30日、東京が４月３日に開催。名古屋会場に２社加えた51社の参加が予定されている。本誌が発売される頃には両発表会ともすでに終了しているので、行った読者のみんなもたくさんいるだろう。次号ではそのうちの東京ＣＳＧを完全リポート。東京会場ではいままで発表されていなかった新作が登場する可能性も大だ。それらの期待の新作の製作状況を画面写真を交えてあまさずお伝えする予定だぞ！

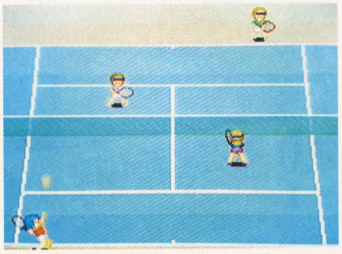
『ストⅡターボ』発売決定!!

ＰＣエンジン、メガドライブと相次いで『ストⅡ'』発売が決定し、枕を涙で濡らす日々を過ごしていたＳＦＣユーザーに朗報だ!! なんとこの夏ＳＦＣ版『ストリートファイターⅡターボ』（'ターボではないらしい）の発売が決定したぞ。

詳しい発表はまだだが、当然四天王も使えるし必殺技も追加される。今から貯金して待て!!

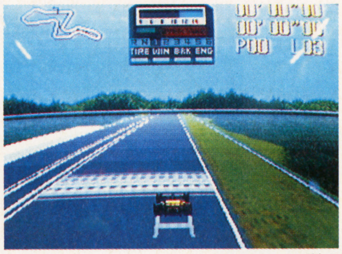
注目の新作ソフトはこれ!!

名古屋のＣＳＧで初めて出展された新作ソフトもいくつかあるぞ。画面写真は初公開のものばかり。他にも、ナムコの『バーコードボーイ』対応のソフト『モンスターメーカー　バーコード・サガ』などをプレイすることができたのだ。大阪・東京ではもっとたくさんの新作ソフトが出展予定。東京ＣＳＧの状況は次号でお伝えするぞ。行けなかった人は待っててくれ。

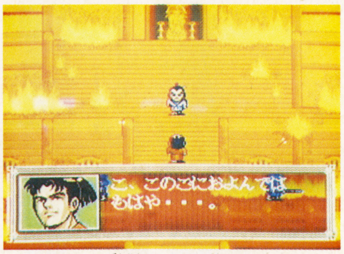


⬆今年のナムコはスポーツゲームだ。先陣を切って発売予定なのが、この『スーパーファミリーテニス』

⬆発売前の『R-TYPE Ⅲ』（アイレム）を誰よりも早くプレイできるのはなかなかオイシイ。



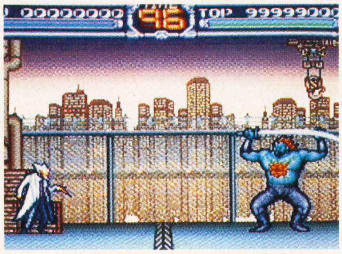
⬆新しい『スーパーＦ１サーカス』（日本物産）は、なんと3Dになったのだ。ニチブツお得意のジャンルだけに期待される。



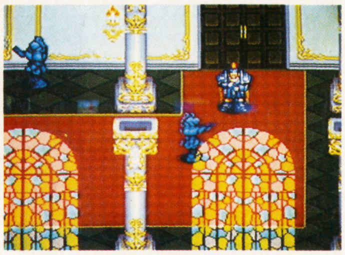
⬆本宮ひろ志原作のゲーム化、『夢幻の如く』（インテック）は織田信長を主人公にしたＲＰＧだ。イベントシーンに力が入っている。

⬆テクモのＲＰＧ新作『アクタリオン』。壮大なバックグラウンドストーリーを持った本格ＲＰＧ。

⬆ＳＦＣ初のバイクレースゲームがアイレムから発売予定。実在のコースで対戦もできる『ＧＰ－１』。



⬆『ザ・ソードマニアック』（東芝ＥＭＩ）は格闘ＡＣＴ。他に『スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャー２』も同時出展された。



⬆やのまんから発売予定の『TRINEA（トリネア）』はアクションＲＰＧ。『アレサ』のＳＦＣ版も予定されている。

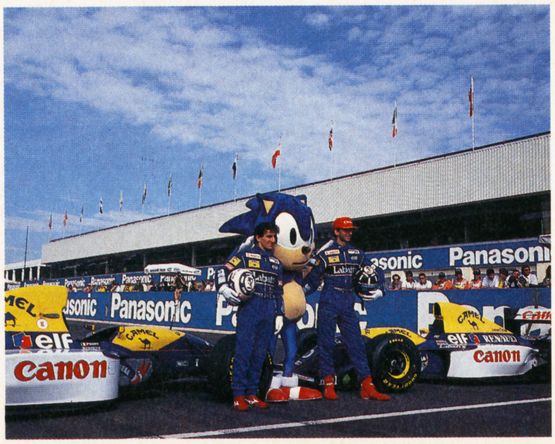
SEGA F1に参入！ ウィリアムズ・ルノーのスポンサーに!!

Ｆ１第１戦南アフリカＧＰをキミは見たか？　なんと、セガがウィリアムズ・ルノーをスポンサードすることを正式に発表した。

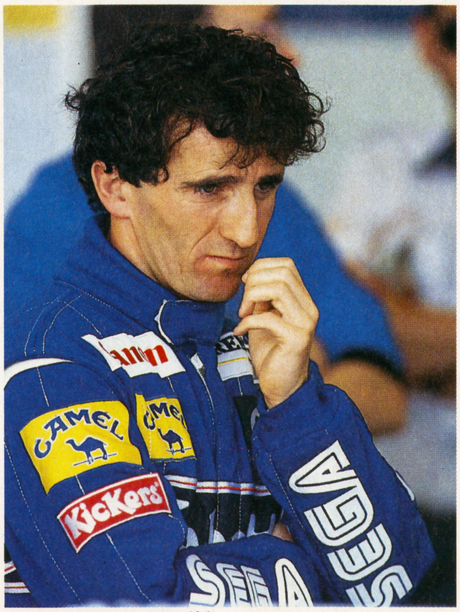
３月12日予選第一日めにはボディーのところどころに「？」マークがペイントされ周囲の注目を集めていたが、翌日にはセガ・ヨーロッパがウィリアムズ・ルノーとスポンサー契約を結んだことを正式発表し、「？」の謎も明らかになるという手の込んだ演出だ。

ところで、セガと言えば「バーチャレーシング」といった大型アーケードマシーンでは定評のあるメーカー。今後ＦＷ15を取り入れたＦ１ゲームが登場する可能性は大きい。期待しちゃうネ。

また、コンシューマーではメガドライブの動向も気になるところ。最近はアメリカ以上のビッグ市場としてヨーロッパ（ＥＣ）が着目されており、今回のスポンサードは当然、それをにらんでのことと考えられる。今後の展開に注目したい。



➡セガをスポンサーに迎え入れた、ウィリアムズ・ルノー。なんと初戦で優勝！今後の活躍に期待！



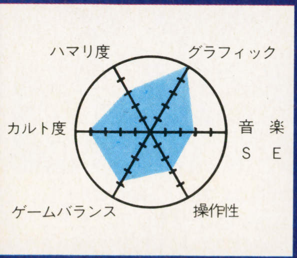
⬆アラン・プロストの両腕には「SEGA」のロゴが……。表彰台でも思いっきり目立っていたゾ!!

※７号ヘッドラインニュース「ヒューマンがＪＷＰとタッグを組んだぞ!!」記事中の『スーパーファイヤープロレスリング３』は『ファイヤープロレスリング３』の誤りでした。訂正し、お詫びいたします。また関係者各位に多大な迷惑をおかけしたことを深くお詫びいたします。

独断と偏見の爆弾レビュー

勝 新作ソフトレーダーチャート

レーダーチャートとは勝独自の評価方法である。カルト度は数字が高いほどマニア向けということを表す。



NEW SOFT CALENDAR

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
					4/9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	

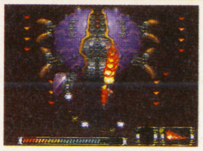
APRIL9〜APRIL23

4/16 The麻雀・闘碑伝

SFC

ETC
ビデオシステム
Bつき
¥8,900

4/23 怒りの要塞



SFC

STG
ジャレコ
¥8,700

ゲームの特徴 FEATURE OF THIS GAME

The麻雀・闘碑伝：ストーリーと実戦の2種類のモードが楽しめる麻雀ゲーム。ストーリーモードでは麻雀の対戦で四天王を倒すのが目的でアイテムや技を使うことができる。麻雀ソフト初のマウス対応だ。

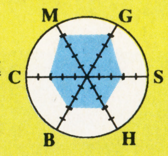
怒りの要塞：シリーズ最新版がSFCで登場。主人公は強化手術によって高度な戦闘能力と情報解析能力を得た国防軍の戦士だ。敵の要塞と化した研究所内を、謎を解きながら戦う、サイバーアクションSTG。

瑞原　螢 ▶ マニアの目で斬る

最近、私の書いた記事に誤植が多い。できあがった本を見て「ちくしょ〜、ダセ〜!!」と思うことしきり。とはいっても、私は何も悪いことしてない。全部直してるのに……。これはきっと誰かの陰謀に違いない!!

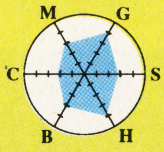
The麻雀・闘碑伝　7

絵の雰囲気といい、ゲームシステムといい、いかにもビデオシステムって感じの麻雀ゲームだね。ゲームセンター慣れしているせいかも知れないけど、ビデオシステムのグラフィックって結構好きなんだよな。そんなわけもあって、個人的にはこのソフトは好き。ただ、ちょっとスピード不足かなあ？　最近の超高速麻雀ゲームに慣れた人にはちょっとしんどいかな？

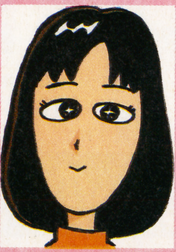


怒りの要塞　7

ちょいと見た目じゃギラギラのグラフィックだっただけに「おっと、こいつは久しぶりの弾バラバラ撃ちまくりの、敵なぎ倒しまくりの気分爽快ゲームかあ？」と思ったんだけど、やってみるとちょっと違うみたい。撃ってはよけ、撃ってはよけっていう地道な努力の繰り返しで先に進むっていうゲームなのだ。デキは悪くないけど、気の短い人には向かないかな……。



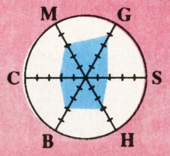
うにゃ² ▶ 快適プレイを追求



何年かぶりにようやく『ジョジョの奇妙な冒険』全巻を読破しました。そこで一言、『ジョジョ』はやっぱり美形キャラよねぇ。最近はヤンキーのおにいさんが主体なのでちょっと残念。DIOやワムウ再びって気分です。

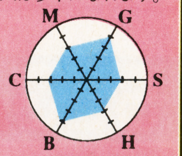
The麻雀・闘碑伝　7

劇画風のグラフィックがかっこいいですね。ぼーっとやっていても、たまに大きな手で上がれる適度なバランスは、意外と快感。私の腕ではコンピュータにはかなわないけど。マウスオペレーションはそれほど便利じゃないみたい。基本的にはアイテムを使わない、実戦麻雀のほうが気に入っています。アイテムショップの女の子がはっきりしゃべるのにはビックリ。



怒りの要塞　8

迷路の謎を解きながら、先へ進むアクションSTGです。敵が固定されているうえ、誘導しながら倒さなくてはならないので、爽快感を求める人にはちょっと向かないかもしれませんね。代わりに緻密な作戦を立てて、謎解きを楽しむ人は夢中になれます。かくいう私は、どちらかというと後者なので、十分楽しませていただきました。実は私、GB版も好きだったの。

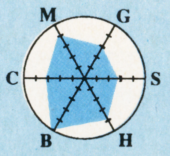


臓物くん ▶ 笑いとノリが信条

石油ストーブの灯油が切れると、わざわざ歩いて近くのゼネラルまで行かなきゃなんない。(今まで使ってたジョグのリアホイルがイッてしまったのだ)でも、そろそろその必要はなくなるぞ！…だけど、暑いのは嫌いだ！

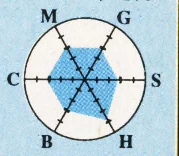
The麻雀・闘碑伝　7

音楽がないのはリアルさを追求したのかなぁ…？　非常にテンポよく進むので、続けて遊ぶ気になれる。演出効果面では今イチながら、実際に麻雀をやる人にはすすめてもいいな。業務用の『ソニックウィングス』のキャラデザインと同じ人が絵を描いてて、グー。これでBGMがよければなかなか。難易度をイージーにすると壮絶な打撃戦となり、燃えてきます。期待作。



怒りの要塞　6

『コントラスピリッツ』以来SFCでは見かけたことのない、見下ろし形式のシューティング・アクションゲームだーッ。一つのドアを開けるために、遠くの方にある制御装置を壊しに行き、全部の敵（あとからあとから湧いてくるのでカッタルイ）を倒さないとボスが出てこないうえ、ボスも強い。うむぅ〜忍耐力が必要だ。幼児の教育には最適かもしれないけど。

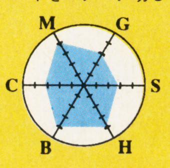


ひょん太 ▶ 爆烈マイペース派

ゴールデンウイークは何しようかな。例年通りだと箱根の温泉で夜っぴてカードゲーム＆テーブルトーク大会になるんだけど。今年は海外の古城＆廃墟めぐりにでも行こうかという話が出てる。オタクだねぇ。

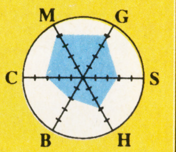
The麻雀・闘碑伝　7

実はボク、麻雀ド素人なんですが、これを機会に勉強しよーと思って(笑)。コツを覚えると、結構おもしろいんだよね。負け続けてるにもかかわらず、つい何度も対局してしまった。音楽はナニかな〜という気もしないでもないけど、パイをパチパチ切る音がリアルで気持ちよくていーぞ。いろいろ楽しいオプションもついてるし。初心者から達人までドーゾ。



怒りの要塞　7

ちょっと敵が固くないですか？　もう少し楽に倒せると、ゲーム序盤のスムーズ感が増すと思うんだけど。それと制止したままナナメ打ちしにくいのがやっぱり辛い。特に屈折ビームは壁の角に身体をぴったりくっつけてないと打てない。屈折ビームの意味ないぞ。その辺を除けばそこそこ遊べるゲーム。買って損はない。SFチックな雰囲気とかはものすごく好きだ。



G＝グラフィック、S＝音楽・SE、H＝操作性、B＝ゲームバランス、C＝カルト度、M＝ハマリ度を表わします。

4/23 スーパーバトルタンク

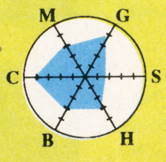
SFC

STG
パック・イン・ビデオ
¥7,800

湾岸戦争時に実際に使われた戦車、M1A1エイブラムズを操作できる3DSTGアクション。中東を舞台に与えられたミッションを遂行せよ。戦車シミュレータのようにリアルな操作感覚に思わず興奮。

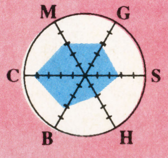
いやあ〜、出ましたね。またしてもこのサツバツタイプのゲームが。ん〜、好きなんだよな、この手は。主砲が「120㎜滑腔砲」で、副装備が「ワイアードミサイル」などとは実にマニアック。まあ、自機の設定が「M1A1エイブラムズ」なんだから、あたりまえといえばあたりまえなんだけどね。君にもこのサツバツとした戦場の雰囲気と死の恐怖を味わってほしいな……。

7



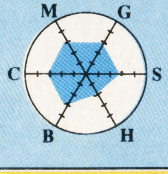
主砲を撃つリアルさにシビれました。ところが、喜んで撃ちまくるとすぐに弾切れをおこしてしまいます。全力疾走して敵を追いかけると、今度は燃料切れ。というわけで、アクションゲームと考えるよりシミュレータといったほうがいいようです。視界が狭いのはリアルなのかもしれないけれど、ゲーム性を高めるためにはマイナスだったかもしれませんね。

6



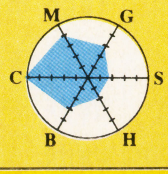
最近多いリアルな戦略アクションゲームだ。『デザートストライク』は笑えたけど、これはかなりマジ。マジゆえに敵の攻撃も厳しく、破損（ゲームオーバー）したときの指揮官の冷たいお言葉も身にしみる。地雷を踏んづけて死亡しても、「敵軍の激しい抵抗にあい…」とは泣かせる。移動中はマップ上で自機の位置を見ながらできるのはグーだけど、少し難しいような…？

6

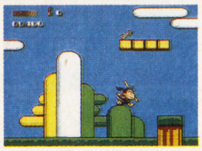


ひたすら敵の戦車やヘリを追跡し、撃破するという、地味だけどハマリ込むと怖そうなゲームだ。操作はそれほど難しくない。バリバリのシューティングのよーな爽快感はないけど、敵をひとつひとつ潰していく度に感じる充実感(笑)はあるぞ。リアルに作ってあるせいか操作性に多少のクセはあるものの、戦車フェチには絶対おすすめ。ストイックに決めろ！

8



3/30 怪傑ヤンチャ丸



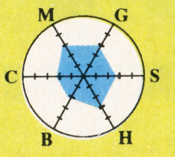
FC

ACT
アイレム
¥6,500

江戸征服のたくらみを砕かれたあげく、弟子まで倒されてしまった像林玄は、ついに「やんちゃ丸暗殺計画」を企てた。アクションもより多彩になって『やんちゃ丸』が帰ってきたぞ。

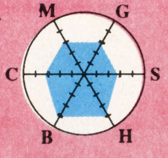
『やんちゃ丸』ねェ。アーケード版を含めていろいろと出てるけど、これはファミコン版の『3』なわけね。ゲームのシステム自体は今さら云々するようなものじゃないんだけど、スクロールする時、自分（やんちゃ丸）の位置が前すぎるもんで、いきなり敵と激突しちゃったりするあたりがちいとばかりゴキゲンナナメって感じかなあ？　オープニングは好きだけど……。

6



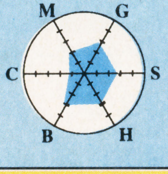
FCの新作ソフトの数が減ってしまって寂しい限りです。でも、考えようによっては出来のいいソフトばかりが生き残ったとも言えるかもしれません。この『やんちゃ丸』も生き残った良質のアクションゲームの一つでしょう。ゲーム自体はオーソドックスなアクションですが、操作に慣れることによって遊び方に幅が出てくる作りになっているので、長く楽しめそうです。

7



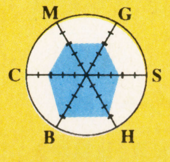
ウルトラ難度な、アーケードの原作がゲーセンにあったのは6〜7年前のこと。それに比べてえらく簡単なゲームになってるけど、普通のゲームとしては難しいかも。まずスクロール時の自機の位置が前すぎる。敵が出てきても対応できない。それから、地形が少しパズルっぽいのはいいんだけど、難しくて展開が遅くなってしまい、アクションとしての楽しさに欠けるなぁ。

6



人気シリーズの3作め。マリオタイプの横スクロールアクションゲームだ。回転ジャンプにスライディング、果ては竹刀をひっかけて反転ジャンプ（最初はこれがなかなか難しい）したりとアクションが楽しいぞ。敵キャラもどことなく愛嬌があって、いいね。くるみ姫のグラフィックには少し寂しいものを感じたけれど……まぁ万人向けのゲームとしてはまずまずの出来。

7



オススメはコレだ！

なんとーっ！　いきなり4本になってしまいましたが、何事にも波はあるものです。こういう時こそ、詳しく評価しているレーダーチャートは役に立つのだ。ぜひ、ぜひ参考にしてね。

ここのところずっと本数が多かったせいもあって、今回の4本ってぇのはちょっとさびしい感じかな？　とはいえ、ゲームの質って点から見るとそこそこツブは揃ってると思うな。そんな中で今回の僕のおススメは『スーパーバトルタンク』と『闘牌伝』ってとこかな。『スーパーバトルタンク』はその手のマニアの人がニヤリって感じ。一方の『闘牌伝』はビデオシステムファン(！)ならばニヤリって感じの麻雀ゲーム。今回は万人向けゲームはないけど、それもいいよね。

春休みが終わったとたんに新作ソフトの本数が激減。あまりの極端さにあきれてしまいました。今回の4本の中で私が気に入ったのは『怒りの要塞』。爽快感を求めてゲームをする人にはおススメできかねますが、「コナミの『メタルギア』が好き」なんていう人には、遊んでみて欲しいな。ところで、今私がハマっているのはパソコン版の『ブランディッシュ2』。操作のすべてがマウスでできるアクションRPGです。SFCでもこういうゲームが出ないかしら。

今回は4本！　だけなので評価スペースが余るぜ！（だって6号なんか16本！）おススメソフトは、ありません！　どのソフトも万人受けはしない、と僕は思う。あえて挙げるとすれば、『闘牌伝』かな。大してのめりこめないけど、テンポだけは速いので、実際に麻雀をやる人がヒマつぶしにやるにはなんとか…って感じ。他のはどれも気に入らない。『ヤンチャ丸』はもっとハデにしてほしいし、『バトルタンク』は眠くなりそう。『怒り〜』も爽快感に欠ける。次回に期待します。

これだ！　というゲームはなかったけれど『スーパーバトルタンク』には魅かれるものがあった。やっぱあの実戦感覚だよな。あとは『闘牌伝』。イージーモードでは現実では決してありえないウハウハ気分が味わえる！　『ヤンチャ丸』は最近のゲーム進化についていけない人、刺激よりも安定を求める人に。『怒りの要塞』はSFアクションファンにお勧めしよう。今回は本数が少なかったせいもあるけど、ちょっと手応えが薄かった。次回に期待。…RPGがやりたい〜！

読者のオススメはコレだ！

一番乗りのフツレーセブンからクレームが来てしまった。「僕のペンネームは"ブルーセブン"です」。申し訳ありません。おわびして訂正させていただきます。評価以外のお手紙もちゃんと読んでるぞ。

ファイナルファンタジーV

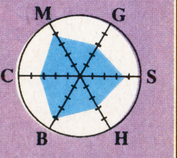
SFC

RPG
スクウェア
Bつき
¥9,800

発売から4カ月たったが、根強い人気。エンディングはマルチエンディングだ。
三重県　H・S（20歳）

音の使い分けがとても旨く、戦闘時のサウンドも4曲用意されていてよい。でも『Ⅳ』の最終ボスとの戦闘時のような、ずば抜けてすごい曲がなかったのは残念だった。キャラも3等身ぐらいに（大人っぽく）して欲しかった。2等身キャラがチマチマ動くエンディングは、好きになれなかったけど、スタッフロールはとても素晴らしく、すがすがしい気分になれた。

8



ファイアーエムブレム外伝

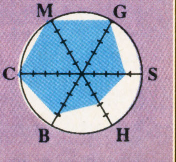
FC

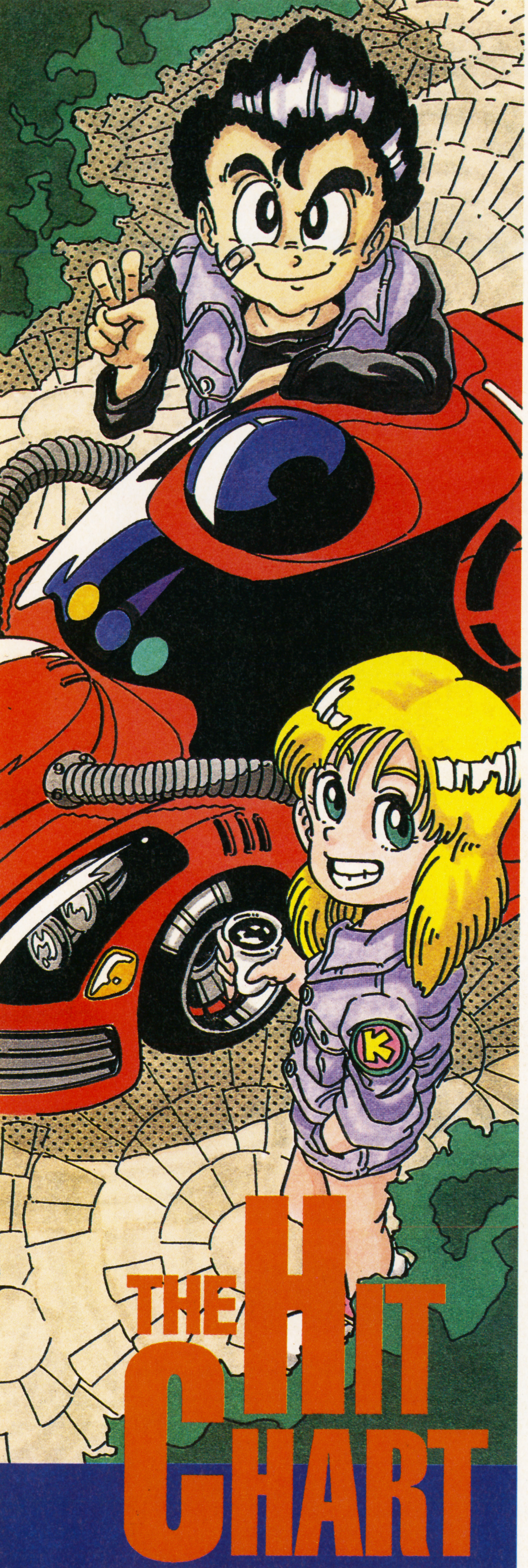
S・RPG
任天堂
Bつき
¥6,800

ファンタジーSLG『ファイアーエムブレム』の続編。前作よりRPG性が強い。
山形県　はっちゃけじゃがいも!!（14歳）

『Ⅰ』(？)と比べると、レベル上げをしてから先へ進むこともできるようになり、よりRPGに近づいた感じです。しかし、『Ⅰ』のように敵に話しかけて仲間にできるシステムがなくなってしまって残念でした。続編が出るなら、このシステムを復活させて欲しいですね。僕はSLGが大好きなのですが、その中でも『ファイアーエムブレム』は一番好きなゲームです。

10





THE HIT CHART

2/22▶3/7

『スターフォックス』は売り切れ続出でポイントが伸びない状態。こうなると再出荷時に一斉にユーザーが殺到するから逆にコワイ。

SUPER FAMICOM 売り上げTOP15

『スターフォックス』が、相変わらず強い。品薄でポイント的には伸びていないが、それでもトップの座をキープしている。まだ欲しくても手に入れられない人が多いと思うので今後もトップは安泰と見た。

1 スターフォックス

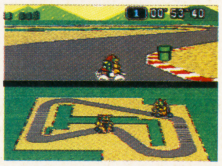
ジャンル	STG	ポイント	42,908		
発売日	2月21日				
メーカー	任天堂				
前回	1位	登場回数	2	最高順位	1位

なんとかトップはキープしたものの、ポイントは減少傾向。これは品薄で売るにも売れない状況が続いているからだ。再出荷時(おそらく次回)の勢いがすごそう。

2 スーパーマリオカート

ジャンル	RCG	ポイント	25,889		
発売日	'92年8月				
メーカー	任天堂				
前回	5	登場回数	13	最高順位	1位

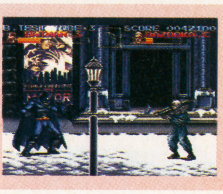
大作が売れない時に必ず浮上してくるのがこのソフト。今回も『スターフォックス』を買えない人が、代わりに買っていったという可能性大だ。不屈の任天堂パワーに脱帽。



3 BATMAN RETURNS

ジャンル	ACT	ポイント	21,664		
発売日	2月26日				
メーカー	コナミ				
前回	—	登場回数	1	最高順位	3位

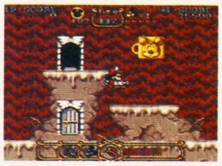
パワーアップしたバットマンがSFC版で帰ってきた。コナミらしい出来のいいアクションに仕上がっているが、『スターフォックス』並のインパクトには欠ける。



4 ミッキーのマジカルアドベンチャー

ジャンル	ACT	ポイント	18,355		
発売日	'92年11月				
メーカー	カプコン				
前回	2位	登場回数	6	最高順位	1位

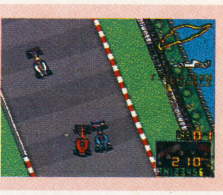
発売から約3カ月。そろそろロングセラーに突入状態のこのソフト。このぶんだとディズニーもので第2弾、第3弾と続いていきそう。次回はもう少し易しくしてほしい?



5 F-1 GRAND PRIX PART II

ジャンル	RCG	ポイント	11,673		
発売日	2月26日				
メーカー	ビデオシステム				
前回	—	登場回数	1	最高順位	5位

今年のF1ものでは一番乗り! 開幕前にリリースできたこともあり、出足は快調。まずはポールを獲得したということであろうか。しかし今後はライバルの勢いが怖い?



順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル	最高順位	登場回数
6	—	NBAプロバスケットボール	9,820	EAビクター	2月26日	SPG	6位	1
7	—	メタルマックス2	8,609	データイースト	3月5日	RPG	7位	1
8	4	ストリートファイターII	8,455	カプコン	'92年6月	ACT	1位	17
9	6	ドラえもん のび太と妖精の国	7,830	エポック社	2月19日	ACT	6位	2
10	8	ドラゴンクエストV	7,266	エニックス	'92年9月	RPG	1位	11
11	3	ファイナルファンタジーV	5,378	スクウェア	'92年12月	RPG	1位	6
12	—	ジョジョの奇妙な冒険	5,233	コブラ・チーム	3月5日	RPG	12位	1
13	—	モノポリー	4,510	トミー	3月5日	ETC	13位	1
14	9	マリオペイント	4,237	任天堂	'92年7月	ETC	1位	9
15	10	半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!	2,895	スクウェア	'92年12月	SLG	6位	5

イラスト／本荘 隆

SUPER FAMICOM 前評判TOP10

上位４本は、このところおなじみのラインナップだ。新規ランキングで注目したいのは５位の『全日本プロレス』、６位の『キャプテン翼Ⅳ』といったところか。どちらもこれから長くランキングされそう。

1 聖剣伝説２

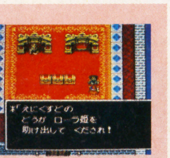
ジャンル	A・RPG	ポイント	7,340
発売日	7月予定		
メーカー	スクウェア	前回	1位

依然としてトップをキープ。スクウェアの次のRPGシステムがどうなるのか、本当に楽しみだ。

2 ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ

ジャンル	RPG	ポイント	5,620
発売日	未定		
メーカー	エニックス	前回	2位

こちらも同順位をキープ。発売日未定のままだが、早く決定して安心させてほしいものだ。



3 ファイナルファイト２

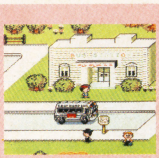
ジャンル	ACT	ポイント	4,528
発売日	5月予定		
メーカー	カプコン	前回	4位

前回より１ランクだけアップして３位。『ストⅡターボ』の発売日が未定だけに期待がかかるよね。

4 MOTHER2 ギーグの逆襲

ジャンル	RPG	ポイント	3,429
発売日	8月下旬		
メーカー	任天堂	前回	3位

１ランクダウン。度重なる発売延期でちょっと期待もそがれたのか？ 発売日決定が第一だ。



5 全日本プロレス

ジャンル	SPG	ポイント	3,276
発売日	7月予定		
メーカー	メサイヤ	前回	－

新作プロレスゲームがランクイン。全日本プロレスの正式承諾をとっているだけに期待もひとしお。

順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル
6	―	キャプテン翼Ⅳ	1,870	テクモ	4月3日	SLG
7	5	摩陀羅２	1,429	コナミ	7月予定	RPG
8	7	スーパーボンバーマン	912	ハドソン	4月28日	A・PZG
9	6	ソード・ワールドＳＦＣ	884	T&Eソフト	8月上旬	RPG
10	8	餓狼伝説２	741	タカラ	夏予定	ACT

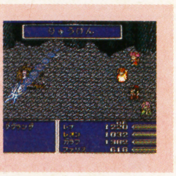
SUPER FAMICOM 読者人気TOP10

多少の順位変動はあるがランキングされたタイトル自体はそれほど変わっていない。ここのところ人気の上位は定着してしまった。大ヒットの『スターフォックス』はようやく10位。これからの上昇に期待したい。

1 ファイナルファンタジーⅤ

ジャンル	RPG	ポイント	9,826
発売日	'92年12月		
メーカー	スクウェア	前回	1位

『ＦＦⅤ』がトップをキープ。ダントツのポイント差で２位以下を圧倒しているぞ。根強い！



2 ドラゴンクエストⅤ

ジャンル	RPG	ポイント	5,673
発売日	'92年9月		
メーカー	エニックス	前回	2位

どうしても『ＦＦⅤ』に勝てない。同順位をキープしたが、１位とのポイント差は広がる一方だ。

3 ストリートファイターⅡ

ジャンル	ACT	ポイント	3,567
発売日	'92年6月		
メーカー	カプコン	前回	4位

ここにきてワンランクアップ。人気の根強さを物語っている。『ターボ』への期待も人気に反映？

4 スーパーマリオカート

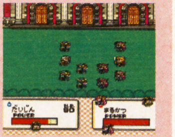
ジャンル	RCG	ポイント	3,009
発売日	'92年8月		
メーカー	任天堂	前回	3位

前回よりもワンランクダウン。このところ３位か４位が指定席の状態になってしまった。

5 半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…！

ジャンル	SLG	ポイント	1,867
発売日	'92年12月		
メーカー	スクウェア	前回	6位

じわりと順位をあげ、トップ５内に突入。ＦＣ版のほうがおもしろかったという人もいるようだが。



順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル
6	7	餓狼伝説	1,274	タカラ	'92年12月	ACT
7	―	スーパーファイアープロレスリング２	752	ヒューマン	'92年12月	SPG
8	5	らんま1/2 爆烈乱闘篇	638	メサイア	'92年12月	ACT
9	―	三國志Ⅲ	611	光栄	'92年11月	SLG
10	―	スターフォックス	598	任天堂	2月21日	STG

コンシューマくん通信

久々に登場のこのコーナー。編集部ではみんなのゲームに対する御意見、御希望を待っているので、ドシドシ送ってね。いい意見はこのように掲載していくよ。

SFC スーパーボンバーマン

ハドソン	￥7,800	4月28日発売	A・PZG	4M	P

ＰＣの十八番だと思っていた対戦型『ボンバーマン』がスーパーファミコンで遊べるなんて、本当にしあわせです。しかもマルチタップ対応で多人数プレーも可能とくればいうことなし。あとはＳＦＣ版だけの機能がどれだけ充実するかですね。とにかく買って損のない１本であることは確か。（岡本公二くん）

SFC エルナード

ゲームプラン21	￥9,600	4月23日発売	RPG	12M	B

ゲームプラン21の新作ということで、大変期待しています。平面マップから３Ｄ画面にアニメーションしながら移行する戦闘シーンがかっこいいですね。魔法などのグラフィックも凝っているし、これは期待できるのでは…。選んだキャラによって展開が変わるというのも楽しみなポイントです。（小山卓二くん）

THE HIT CHART

FAMICOM

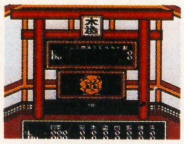
売り上げTOP10

前回トップの『熱血格闘伝説』が6位までダウンし、代わって定番『ファミスタ』が上がってきた。以下のランクでも多少の順位変動が見られるが、そのどれもが新作の台頭によるものでないところが、この時期のファミコン界の元気のなさを物語っている。

1 ファミスタ'93

ジャンル	SPG	ポイント	7,126	前回	3位
発売日	'92年12月			最高順位	1位
メーカー	ナムコ			登場回数	5

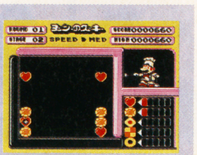
またまたトップに返り咲き！ 大作の少ないファミコン界だが、このソフトは格が違う感じだ。



2 ヨッシーのクッキー

ジャンル	PZG	ポイント	5,933	前回	2位
発売日	'92年11月			最高順位	1位
メーカー	任天堂			登場回数	7

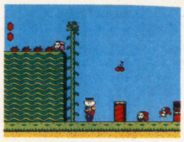
完全に定番状態に入っている。SFC版発売も控えているが、その影響もあまり出ないのでは…？



3 スーパーマリオUSA

ジャンル	ACT	ポイント	4,760	前回	5位
発売日	'92年10月			最高順位	1位
メーカー	任天堂			登場回数	12

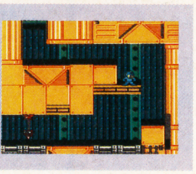
ここにきて2ランクのアップ。新作がふるわないときはこうした定番ソフトが浮上してくる。



4 ロックマン5

ジャンル	ACT	ポイント	2,054	前回	4位
発売日	'92年12月			最高順位	2位
メーカー	カプコン			登場回数	5

ポイントを落としつつもとりあえずは順位をキープ。やはり世代交代ムードは否めないね。



5 ワギャンランド3

ジャンル	ACT	ポイント	1,650	前回	—
発売日	'92年12月			最高順位	5位
メーカー	ナムコ			登場回数	3

ここにきて突如浮上。着々とポイントをかき集めたという感じだ。しかし次回順位は微妙なところ。

順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル	最高順位	登場回数
6	1	熱血格闘伝説	1,452	テクノスジャパン	'92年12月	ACT	1位	5
7	6	テトリス2+Bombliss	1,302	BPS	'91年7月	PZG	1位	—
8	—	ミッキーマウスⅢ 夢ふうせん	1,178	ケムコ	'92年9月	ACT	8位	1
9	—	将棋年鑑'93	990	ヘクト	'92年12月	ETC	9位	1
10	—	スーパーマリオブラザーズ3	823	任天堂	'88年10月	ACT	1位	—

TOP5

SUPER NES アメリカン★チャート

今回から本場アメリカの総合ビデオゲーム雑誌でトップを走るゲームプロとの情報交換が決定したので、向こうのスーパーNES（海外版スーパーファミコン）チャートを紹介しちゃうぞ！ 今後、月一回のペースでやるから、海外でのスーファミの活躍ぶりを見てね！

順位	ゲームタイトル	メーカー／ジャンル
1	スーパースターウォーズ Super Star Wars	JVC/Lucas Arts アクション
2	ルーニーテューンズ Road Runner's Death Valley Rally	Sunsoft アクション
3	スーパーマリオカート Super Mario Kart	Nintendo レース
4	NHLPAホッケー'93 NHLPA Hockey '93	Electronic Arts スポーツ
5	プロフットボール'93 John Madden Football '93	Electronic Arts スポーツ

☆このソフトに注目せよ!

スーパースターウォーズ
Super Star Wars

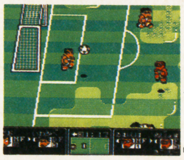
記念すべき本誌初の全米チャート（笑）のトップをかざったのはビクター音楽産業の『スーパースターウォーズ』。日本ではそれほどの成功を収めなかったソフトだけど、やっぱり原作の大ヒット映画を作った国だけあって、根強いファンが買っているんだろうね。NES版の続編、『帝国の逆襲』も作られたことだし、あの名作シリーズがSFCですべて遊べるようになると嬉しいね。アメリカでヒットしたから期待できるかな？

全米チャート提供：米国ゲームプロ誌

FAMICOM

前評判TOP5

今年のトレンド、サッカーものが上位2位を独占。3位も前回と同じ『ダックテイルズ2』と、前回とほぼ結果は同じ。ニュータイトル待ちの状態だ。



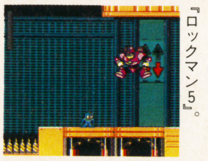
←1位キープの『くにおくんの熱血サッカー』。

順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル
1	1	くにおくんの熱血サッカーリーグ	1,524	テクノスジャパン	4月23日	SPG
2	2	Jリーグファイティングサッカー	1,356	アイ・ジー・エス	6月19日	SPG
3	3	ダックテイルズ2	1,025	カプコン	4月23日	ACT
4	—	ディジャブⅡ	952	ケムコ	4月予定	AVG
5	4	ゴリラーマン	769	ヨネザワPR21	4月29日	ETC

FAMICOM

読者人気TOP5

トップは『熱血格闘伝説』から『ロックマン5』に交代。3位以下もすっかり入れ替わった。5位の『MOTHER』はSFC版への期待が原因か？



『ロックマン5』見事に一位を獲得。

順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル
1	2	ロックマン5	1,552	カプコン	'92年12月	ACT
2	3	ファイアーエムブレム外伝	1,296	任天堂	'92年4月	S･RPG
3	—	バトルベースボール	953	バンプレスト	2月19日	SPG
4	—	ドラゴンクエストⅢ	884	エニックス	'88年2月	RPG
5	—	MOTHER	558	任天堂	'89年7月	RPG

THE PICK-UP REVIEW

縦スクロールSTGの限界に挑戦する!!

「縦スクロールシューティングのアイデアはつきた」といわれてから久しいけど、そんなことはない、と思うのは僕だけだろうか。「縦スクロール」がひきあいに出されるのは、「横スクロール」と比較されているからなんだけどね。

まぁ、そういう意見も理解できなくはないけど……。縦で表現できることっていうのはどうしても限られてくるから。横スクロールゲームの背景ってのはかなり自由度があるんだよね。

でも、縦スクロールには縦スクロールなりの優れた表現があると思うよ。それをバッチリ証明したのが、この『Pop'nツインビー』というわけなんだ。

ファミコン時代にアーケードから移植され、大ヒットした原作、『ツインビー』はスゴかった。ベルパワーアップシステムや巨大なボス（すでにキャラを拡大機能で表現していた！）、超スピーディな展開……、まさに斬新なゲームであった。それ以後コナミは『ツインビー』をシリーズ化してきての、『Pop'n～』の登場である。アーケードの『出たな！　ツインビー』の雰囲気を生かし、パステルカラーを多用したこのゲームは、全面を通して“明るさ”が伝わってくる。他のゲームと比較してみればわかるだろうが、非常に明るいのだ。

「パステルカラーを使えば、どんなゲームでも明るくなるよ」と思う人もいるかもしれないが、そう簡単でもないんだよな。その色に合ったキャラクターを使用しないと、単なる田舎のヤンキー、つまり悪趣味になってしまう。明るければいいってものでもないしね。暗いゲーム内容なら暗い雰囲気のほうがいいし。

そのあたりが、コナミは実にうまいんだよなぁ……。明るくカワイイゲームを作らせたら、コナミが断然一番だと思うね。

かわいいキャラとは裏腹な激しいアクション

このゲームの一番の売りだけど、僕はやっぱり「ボスのアニメーション」だと思うんだ。なぜだか知らないけど、異常とも思えるほど細かい作りがなされていて、プレイしていてときどきあきれるほどだ。たとえば、全ボスのほとんどが変形する点。どのボスも第一段階を破壊すると、あたりまえのように強化版の第二形態となって再攻撃してくる。その形態もさまざまで、壊れた部分を切り離してきたり、頭の部分がお～きく開いてくるとか、足が外れてミサイル発射台になるだとか、ホントに飽きさせない。それに、各ボスの繰り広げる怒濤のアクションの迫力があまりにもものすご過ぎて、どのボスがどのように変形するか熟知していてもつい、期待してしまう。こういうことは今まで、アーケードのゲームぐらいしか感じたことはなかった。それはアーケードのデカいモニターとデカいＶＧＭ（ＢＧＭじゃないよ）の恩恵も若干あるにしても、家庭用でここまで気合いを入れて演出しているゲーム（しかも、縦スクロール・シューティングで！）を、映画好きの私が気に入らないわけがなかった。

“映画的演出”を縦スクロールSTGで見事に表現!!

Pop'nツインビー　●コナミ　●1993年3月26日発売　●¥8,900

⬆うっき～　これこれ、3面ボス！　スッゲ～。

コナミのこだわり？ 超細かい演出に注目!

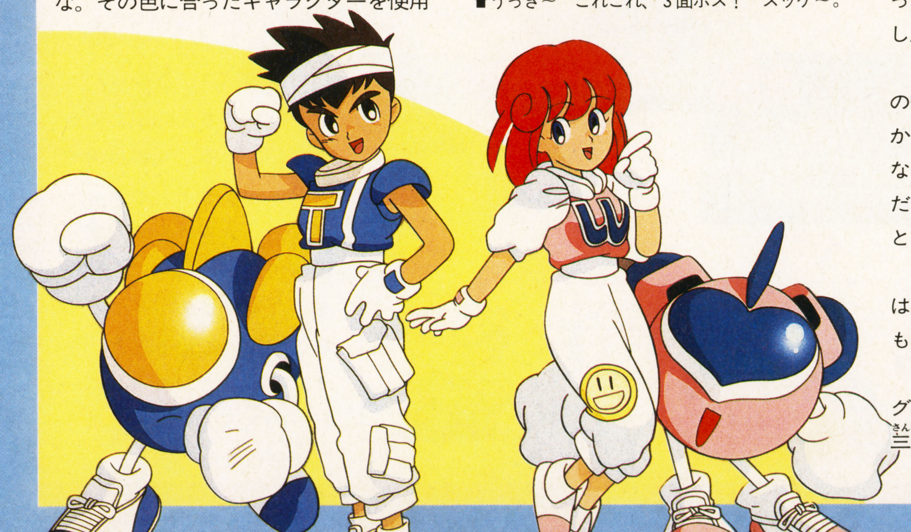
このゲームの迫力ある演出についてはこのへんでやめて、マニアの喜ぶ“細かい演出”について書こう。

5面のボスは4つの大砲と3つの機銃を装備しているのだが、そのうちの大砲を一門でも壊すと、キャノピィ（？）内にいる敵軍ザコが一匹出てきて、手に持った消化器で炎上している機銃の火を消し止めてしまうのだ！

ううぅ…、なんたるワザの細かさ（芸の細かさ？）。一回見ただけじゃわからなかったぞ…。こ～ゆーのって、私のような“マニヤ”の心をくすぐりまくりなんだよね。派手なだけじゃなくて、細かいところもしっかり作りこむコナミ。

これぞ大御所、コナミ！　さあっすがは東証一部上場企業だ！（そんなこと誰も聞いてねえって？）

とにかく、このポップなシューティングは、「カワイイ、ハゲシイ、シブイ」の三拍子そろった“豊作”なのである。



臓物くん
シューティング大好きの臓物です。実は僕、「(勝)PCエンジン」に4コマ描いてます。

©1993 KONAMI

秒読みがはじまった!!

MOTHER 2

ギーグの逆襲

SFC	任天堂	価格未定	8月下旬予定	RPG	12M	B

ついに新情報が出始めた『MOTHER2』。8月下旬の発売を前に、もう秒読み段階だ。今回は未公開画面写真を中心に大紹介！

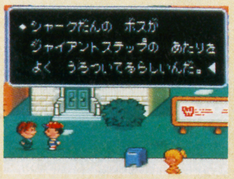
アメリカ風の雰囲気と従来にないシナリオ。あの糸井重里氏が創造した『MOTHER』ワールドを再び体験できる日が近づいてきた。『1』で残された謎は解かれるのだろうか。現時点では想像するしかないその全貌を、新しく入手した画面写真で探ってゆくことにしよう。

まず、新しい町が明らかになったのは前号でもお知らせしたとおり。それにともなって、4番目の町「フォーサイド」とショージ・モッチーさんの現場がある「ドコドコ砂漠」を結ぶのは長距離バス「グレイハンド」であることもわかった。「グレイハンド」はアメリカ映画に出てくるような荒野のハイウェイを走る。乗り物といえば、「スカイウォーカー」もその全貌を見せた。まだ、まったく情報がないのはストーリーに関することだけ。一番知りたいことだけど、こればっかりはもうちょっと我慢するしかないのかな。

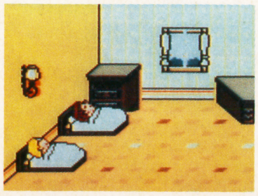
前回までのあらすじ!?

⬅「オネット」郊外の自分の家。やっぱりパパは登場しない？

今までにわかっていることってたくさんあるけど、それぞれバラバラだから、まるでジグソーパズルの断片を見ているように『MOTHER2』の実体はまだ見えてこない。主人公の少年はどんな目的で冒険の旅に出るのだろう。『1』との関係は？　そして「ギーグ」はあれからどうしていたのか？　まだまだ謎はいっぱいだ。



街と街をつなぐグレイハンド



ショージ
モッチーさん

長距離バス「グレイハンド」はたくさんの街と街をつないでいる。4番目の町「フォーサイド」とショージ・モッチーさんの穴掘り現場である「ドコドコ砂漠」をつなぐ荒野のハイウェイをこのバスで走るとき、キミはアメリカンロードムービーの主人公になったような気分になるだろう。

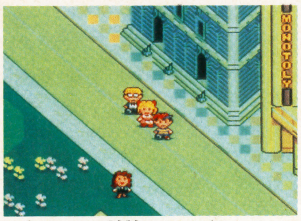
ジェフ君

➡北国のタス湖では主人公が見当たらない。仲間の一人ジェフ君（仮名）が主役？

©1993 Shigesato ITOI/APE Inc./Nintendo

新事実その1
新しい町

ＲＰＧ界随一といわれる大都会がここ「フォーサイド」。４番目に訪れることになるこの町は、今まで公開された町とはうってかわって、アメリカで言えばシカゴやニューヨークのように危険な香りのする町だ。はたして、この町で待つのはどんな出来事なのだろうか？　う～ん、考えただけでもワクワクするぞ。



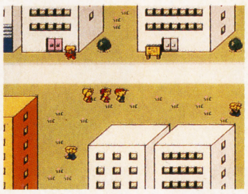
⬆見えるのは高層ビルの一階だけ。はたしてどれほどの高さのビルなんだ？

FOURSIDES フォーサイド

⬆わっ！　さっそく事件だ!!　まさしく危険な大都会。他にも何か起きそう？

『1』では…

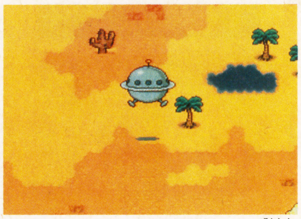
『１』での最大の都市と言えば「サンクスギビング」。初めて仲間ができる町がここだった。だけど、そこへたどり着くまでは難関がたくさん待ってたよね。



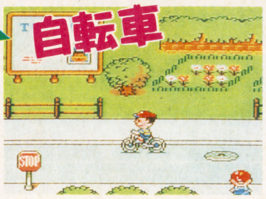
⬅これが『１』最大の都会「サンクスギビング」。

新事実その2
新しい乗り物

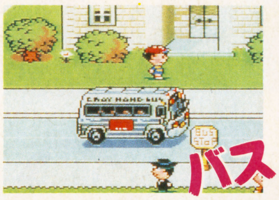
『ＭＯＴＨＥＲ２』では交通機関が充実している。今までわかっているだけでも、自転車とバス。それに加えて、前号でチラッと見せた「スカイウォーカー」の全身が下の写真だ。砂漠のオアシスに着陸しようとしている、レトロな乗り物がソレ。空を飛ぶことは確かだが、どこに行けるのかはまだ明かされていない。



⬆これが「スカイウォーカー」の全身だ！　前号ではじらしてゴメンネ。

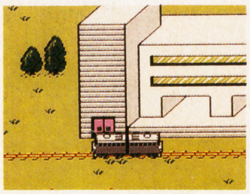


⬅自転車は「ツーソン」の町で登場予定。

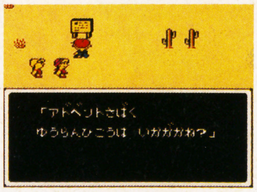


➡「グレイハンド」が主要交通機関になるのかな？

『1』では…



➡代表する乗り物はやっぱり「パラダイス鉄道」。



⬅遊覧飛行＋戦車ってのもあったね。

新事実その3
新しい敵たち

さて、今回ついに敵らしきモノたちの画面写真を手に入れたぞ。不気味な地下ダンジョンを徘徊するのはミイラ男らしきキャラ。ということは、どこかにピラミッドが存在するっていうことなんだろうか？　壁に書かれた象形文字もなんとなく気になるよね。

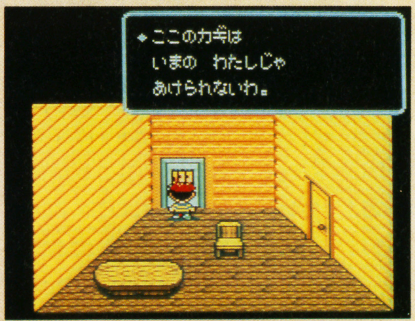
➡ピラミッドらしきもの(?)の長い階段を降りるとそこには……。

⬅見るもおぞましき敵「ゲップー」。こいつと戦うのかよ!?

そして、これは「ゲップー」。このダンジョンは下水道だろうか。どう考えても、冒険を手助けしてくれる仲間…には見えないよねぇ。こいつと戦うときには鼻をつままなきゃならなくなりそうだ。そのうえ、こいつはしゃべる(?)らしい。つまりだなぁ、キミんちのテレビから音声合成のげっぷが鳴り響くってことに……。これもシズル感覚ってことなんでしょうか。写真のはしに見える「ミニゲップー」のようなモノはなに？　ま、まさか分裂するんじゃないだろうな……。

そして謎は残る…

下の写真を見てくれ。主人公がいるのは牢屋？　いや、女の子が閉じ込められているのだろうか。そして、このセリフから考えると、いずれはカギも開けられるようになる？　謎が謎を呼ぶ『ＭＯＴＨＥＲ２』。まだまだ目が離せないぞ！



夏まで待てないっ!!

どこよりも早い!!

最速情報

魍魎戦記 MADARA 2

SFC	コナミ	価格未定	7月発売予定	RPG	12M	B

最速情報 壱 選ばれた10体はこれだ!

君は覚えているか？ 本誌'92年3号の『ニューMADARAプロジェクト』の中で魍鬼のアイディアを大募集したことを。この募集に本当にたくさんの応募があり、みんなが頭を振り絞って考えたユニークな魍鬼たちが数多く寄せられた。その中から選びに選び抜かれた10体の魍鬼が、なんとSFC版『MADARA2』の中で主人公たちと死闘を繰り広げている。ここでその魍鬼たちを紹介するぞ。

勝 読者作の魍鬼が登場!?

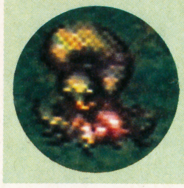
モウコンギョ

小さな石(?)を投げて、長距離戦で挑んでくる。

ガダルマ

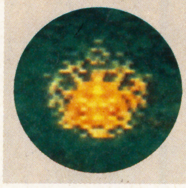
頭突き攻撃や、水の魔法を使ってくる。

キリィ



シッポ攻撃や毒の魔法を使ってくる。

デイギョ



普段は地中におり、鋭い牙でかみつく。

ドクジャクシ

舌を使って攻撃してくる。毒の魔法を使う。

ゲザド

麻痺の魔法と強力な爪のひっかき攻撃が中心。

マリュウゴン

忍び寄ってきて強力な後ろ足で攻撃してくる。

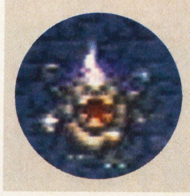
アンマ

麻痺の魔法や土の魔法などで攻撃してくる。

ヨタカマドウ

杖を回転させ、その遠心力で攻撃してくる。

ムジャキ

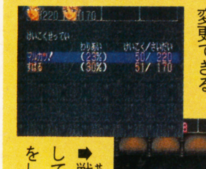


体を丸めて、ローリングアタックをしてくる。

最速情報 弐 前号での紹介をさらに詳報!

前号でお伝えした情報の一部を、今回はさらに写真つきで紹介しよう。戦闘中に、パーティのメンバーのHPが残り少なくなると教えてくれるHP警告は前号でも紹介したが、これは全体のHP値の何パーセント（「わりあい」）以下になると警告してくれるかを設定することができるんだ。また「メッセージスピード」と「せんとうスピード」は8段階に設定できる。他にもコントローラーのボタン設定もできるし、魍鬼と遭遇したときのパーティの配置「せんとうたいけい」も自由に替えることができるぞ。パーティをどう動かすかは君の采配次第だ!!

レッドゾーンの設定が可能

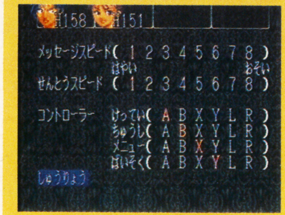


⬅1%刻みで警告の設定が変更できる。

➡戦闘を中断してHP警告をしてくれる。

HP警告は、残りHPが全体のHPの何%（0〜99%まで）になると警告が出るかを決められる。

速度も8段階に



メッセージ速度やキー設定も変更できる。「せんとうそくど」を最高にすると、スピード感あふれる戦闘が繰り広げられる。

隊列も自由自在

⬅隊列は縦4横4の16分割で設定できる。

➡上の写真の位置で設定するとこうなる。

戦闘開始時の隊形が設定できる。誰の位置を変更するかは、十字キーとⒶボタンで決定。

 ©1993 KONAMI ©1993 田島昭宇 with MADARA PROJECT／角川書店 ©1993 黒田幸弘・MUSE SOFT

摩陀羅をめぐる宿業の世界…

ここで、原作の『摩陀羅』の核となっているマダラの転生の秘密を解説しておこう。

ミロクとマダラはこの宇宙と共に誕生し、宇宙を支配するために数多くの戦いを繰り返した。しかし、戦いごとに宇宙が揺れ動くのを恐れたサクヤは２人に１つの取り決めを申し出た。それは、ミロクはサクヤを支配し、サクヤはマダラを生む。そしてマダラはミロクを倒しどこかに消え去る。やがて、ミロクはまた蘇える……。すなわち、ミロクとマダラは、永い輪廻の中で生きていくというものだった。

『摩陀羅弐』ではサクヤが八百比丘尼に、ミロクが甲賀三郎に、そしてマダラの分身である影王が伐叉羅に転生し、父殺しの宿命を繰り返したのだった。下に『摩陀羅壱、弐』の相関図をまとめたので、もう一度復習してみるのもいいだろう。『ＭＡＤＡＲＡ２』でも、この摩陀羅の宿業の世界が展開されている。次号『ＭＡＤＡＲＡ２』最速情報を楽しみに待て！

MADARA2の主人公

東京近郊の高校に通う元剣道部のパンク少年

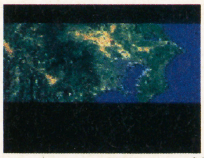
斑のガールフレンド。新聞部の部長を務める

⬆ミロクと共に、それを倒す力を持った勇者たちも蘇えった。しかし、彼らを目覚めさせるには真の勇者が必要だ。

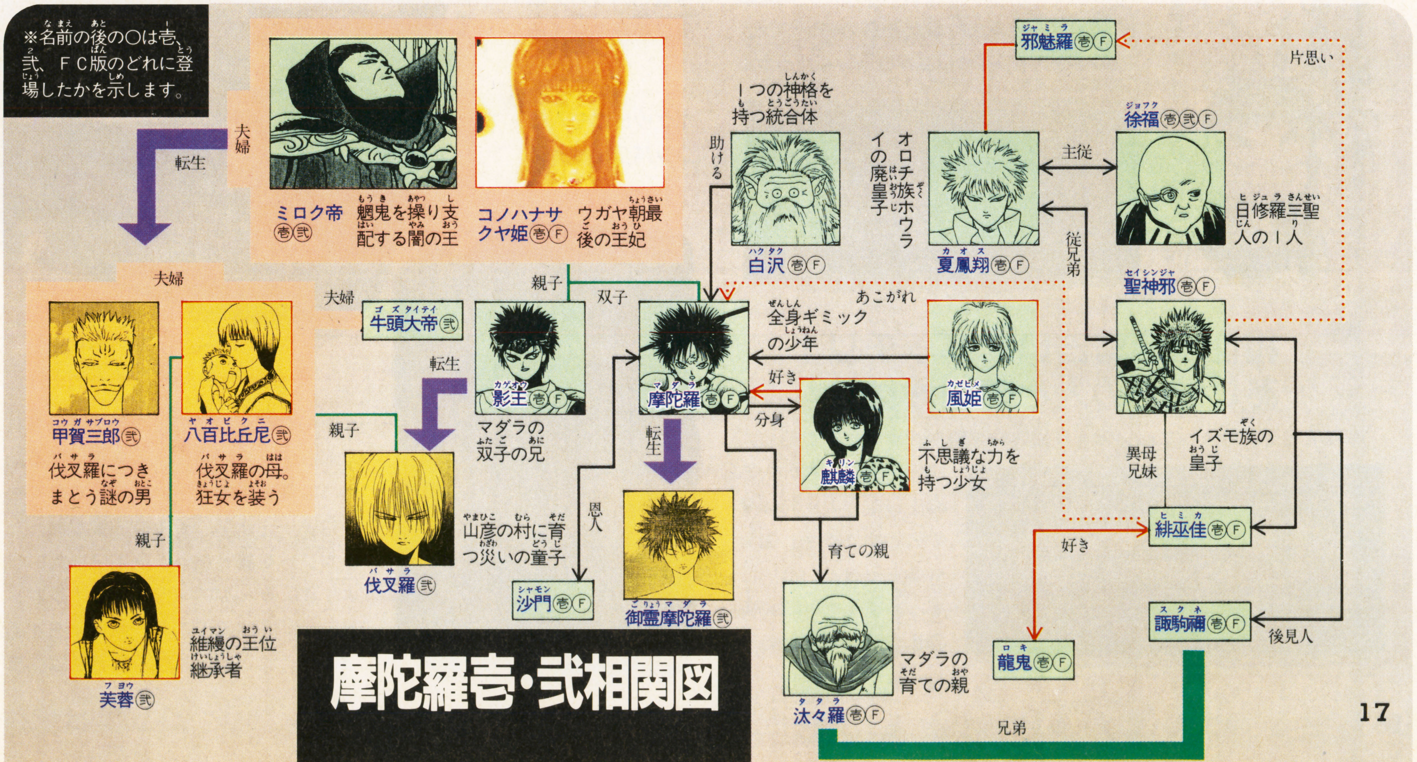
⬆岩山の祭壇の前に、１人の老魔術師がたたずむ……。

⬆祭壇の炎の中から現われた女神はサクヤなのか？

⬆ミロク復活!?　再び輪廻の宿業が繰り返されるのか。



⬆そしてこの物語は東京近郊のある町から始まった！

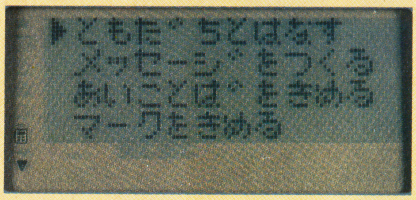


SUPER（スーパー）電子手帳Jr.（でんしてちょうジュニア）モニター募集

勝（マルカツ）がお贈りする! 春だ!!進学だ!! 電子

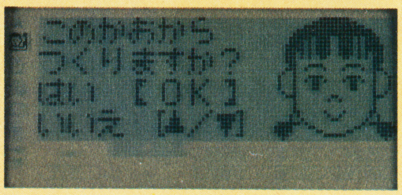
機能1 はなれた友だちと光トーク! ヒミツの合言葉も決められるぞ。

SUPER電子手帳Jr.だけのウラワザハイパー……じゃなかった、はなれワザがこれだ! 見えない光にメッセージを乗せて8メートル以内の友だちと声を出さずにトークできちゃうんだ。授業中にこっそりデートの相談なんてのもちょっぴりスリリングで楽しいかも!? (先生に見つかるなよ) もし2人だけのないしょ話をしたいときだって心配ご無用。ヒミツの合言葉を決めておけば誰にもじゃまされずにトークできるんだ。さあ、今すぐ光トーク!



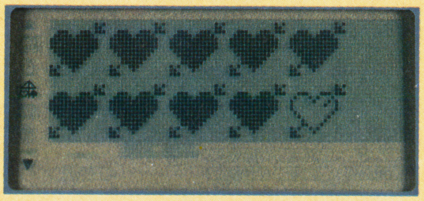
機能2 友だちのデータも似顔絵入りで記憶。80人も入力できるんだ。

名前、電話番号、誕生日、メモなどの友だちのデータを似顔絵入りで記憶できるぞ! 進入学で友だちが増えたってだいじょうぶ。約80人ものデータ入力ができちゃうんだ。似顔絵もパーツの組み合わせだからカーンタン。みんなでワイワイやりながら楽しく作ろう!



機能3 相性&運勢占いもバッチリ! あこがれの人との相性は!?

結城モイラが監修した占い機能で相性や運勢がバッチリわかるぞ。自分とあこがれの人の誕生日を入力すれば♥の数で相性診断。運勢も誕生日と占いたい日を入力するだけで10個の♣が教えてくれるぞ。



上:ライトブルー
左:ダークブルー

みんな新しい学校、クラスには慣れたかな? 今の時代、人気者になるためには電子手帳ぐらいは持ってなくちゃね。……え? そんなお金があったらソフトを買っちゃうって? だいじょーぶ。みんなの味方、マルカツがドドンと50名様のモニター大募集をするぞ! これさえあれば、もう君はクラ

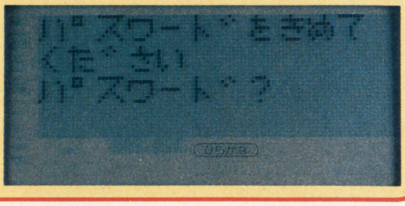
手帳だあっ!!

今や電子手帳は必須アイテムだよね。そこでCASIOのSUPER電子手帳Jr.。10の機能を持ったスゴイやつなんだ。これさえあればキミも一躍ヒーローになれるぞっ!

フタの裏側には使い方の簡単な説明もついてとってもベンリ!

機能4 シークレット機能で絶対ヒミツのこともしっかりガード!

誰にだって他人に知られたくない秘密はあるよね。人に見られたくない友だち帳やスケジュール帳には最大12文字までのパスワードをつけておけば安心。これを知らないと誰も見ることができないんだ。ただし、自分でつけたパスワードを忘れたりしちゃダメだぞ!



機能5 毎日同じ時間に鳴るようアラームセット。もう遅刻はしないぜ。

遅刻ばかりして先生に怒られている君だって、これさえあればもう平気! 毎日同じ時間にアラームが鳴るようにセットできるんだ。見のがせないTV番組やデートの時間だってバッチリ。時間に正確になればみんなから信頼されるぞ。お次は残りの機能をまとめて紹介だ!

6 イラスト入りでスケジュール調整だってできちゃうスケジュール帳機能。

7 1901年から2010年までのカレンダー機能で110年分の曜日がわかる。

8 塾に遊びに、いつも時間に追われてるボクらの味方、時計機能だ。

9 なにかと便利に使える99分までのタイマー機能でピピッとお知らせ。

10 10ケタまでの電卓機能で、加減乗除の答えは一発でOK!

スの人気者になること間違いナシ。でも、あまりおおっぴらに見せびらかしちゃーいけない。さりげなく使っているのがカッコイーのだ。

とにもかくにも、まずは応募しなくちゃ始まらないぞ。応募方法をよーく見てハガキを書いたら、今すぐポストへLet's Go!

応募方法

ほーら、何だか電子手帳が欲しくなってきたでしょ? 今なら抽選で50名の方にモニターとして使えるチャンスが! モニターと言っても難しいことはナシ。商品と一緒に送られてくる簡単なアンケートに答えるだけでOK。こいつは応募するっきゃないよね! ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、学年(職業)を書いて下のあて先まで送ってネ。メ切は4月23日(必着)。当選者は11号で発表、12号からはみんなの考えた楽しい使い方を誌面で紹介するゾ!

あて先➡〒162 東京都新宿区新小川町1－14 NAOビル ㈱スーパーファミコン編集部「電子手帳モニター」係

メガドライブ
餓狼伝説™
4月23日発売予定 8,800円(予価)
TM1991 SNK/©TAKARA CO.,LTD.1993
快適な操作感覚で出せる多彩な技とアクション、そして個性的な登場キャラクターが放つ興奮度は、ますますピカイチ、最強のファイターを目指すステージに、さあ君もチャレンジしよう!
闘いの頂点に立つ!!
超人気を誇る格闘アクションゲーム"餓狼伝説"が、いよいよ登場!!
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
電話03(3742)7068(お客様サービスセンター)
©SEGA

SEGA
高性能ボディコン・メガドライブ、新登場!!
(ボディ・コンパクト)
あのメガドライブが、すっきりコンパクトになった。もちろん16BITだから、画面の色もきれいだし、サウンドも迫力もの。コントロールパッド(ファイティングパッド6B)が小さくなって操作しやすくなったのもうれしいね。それで、この低価格。ソフトタイトルも250オーバーの実力だ。
高性能で低価格
MEGA DRIVE 2
16-BIT メガドライブ2
4月23日発売予定
価格12,800円
Jリーグの興奮がやってきた。
いよいよJリーグの開幕だ!
キミもJリーグの興奮を、ひとあし先に体験しないか?
・10チーム全選手の顔とデータ入り
・フィールドは実際の感覚に近い縦スクロール
Jリーグ プロストライカー
PRO STRIKER
REAL SPORTS SOCCER GAMES
PRESENTED by SEGA
価格 8,800円
同時発売
©1993 SEGA
J.League OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS
© J.LEAGUE
*表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

Acclaim SUPER SPORTS

NBA全27チームのトップスタープレーヤーと夢の対戦!!

NBA

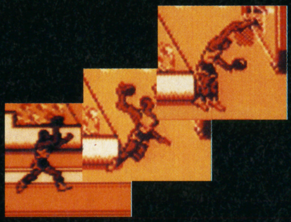
JAPAN NBA

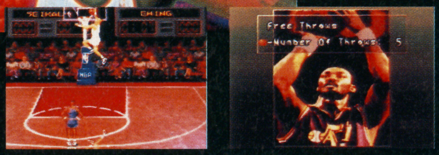
史上最強を決めるのは、ワンオンワンだけだ!

NBA 公認

商品についているハガキを返送するとNBA JAPANマークの特製テレカが抽選で500名様に当たるプレゼントキャンペーン開始!

ゲームボーイは、スカッとしちゃう6in1!
スーファミは、音も画面もすんげーリアルなド迫力!





NBA ALL-STAR CHALLENGE 2

対戦型
1人でも遊べます

NBA®オールスターチャレンジ2

(ゲームボーイソフト)

ゲームボーイ初のNBA公認アメリカンプロバスケットボールゲーム! NBA全27チームのトップスタープレーヤーと白熱のONE ON ONE(1対1)対戦だ! スラムダンク・コンテストを始め6種類のハーフコート・ゲームがワンパッケージ。こいつはダンクでお得な1本だぞ。

4月23日発売予定　予価3,980円(税込)

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

Nintendo GAME BOY®

NBA ALL-STAR CHALLENGE™

NBA®オールスターチャレンジ

(スーパーファミコンソフト)

こちらもNBA全27チームのトップスタープレーヤー登場の大興奮ONE ON ONE(1対1)対戦ゲーム! 超迫力のグラフィックスとキメキメの効果音スタープレーヤーAIで、各選手の緻密なプレーを忠実に再現。フリースロー・コンペ、3ポイントシュート・コンテストなど5種類のハーフコート・ゲーム。2人プレーモードも充実。うんとリアルにしといたからね。

5月21日発売予定　予価8,800円

Acclaim JAPAN LTD.

価格はすべてメーカー希望小売り価格です。スーパーファミコン' ゲームボーイ は、任天堂の商標です。

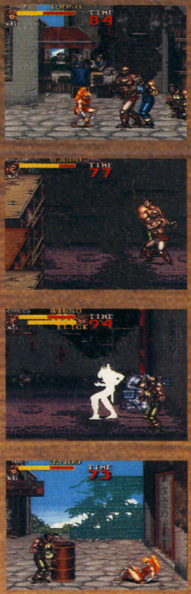
All NBA and Team Insignias depicted are the properties of the respective NBA Teams and NBA Properties, Inc. and may not be reproduced without written consent of NBA Properties, Inc.

(株) アクレイムジャパン　〒144 東京都大田区蒲田5-28-4 明治生命蒲田東ビル

©CAPCOM

FINAL FIGHT2

プレイ始動!



格闘アクションのゲーム維新!
超人気ソフト、SFCでの宴!!

前夜祭

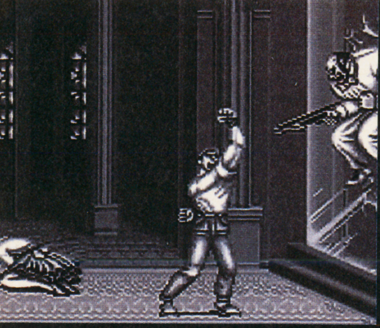
うん百万本とかいう超人気の2のご本家『ストII』の嵐が、ちょっぴりおさまった(他機種はともかく)今日この頃、SFCのみなさま、お待ちどうさま! 今年もいよいよ始まります。ACT祭の開幕! その前夜祭!

移植着々進行

GAROUDENSETSU 2

『餓狼伝説2』のゲーム画面はNEO・GEO版のものです。

©SNK1992 ©TAKARA1993



さあいくぜ!! 怒濤の大紹介だ!!

さあ、またまた『ファイナルファイト2』を紹介しちゃうぜ！ もうみんな知っていると思うが、キャラが新しくなって、2人同時の協力プレイができるようになった。それがSFCでできるのがどんなに凄いことなのか、それはみんなが良く知ってるよね。前回まではキャラクターの背景世界などを中心に紹介したけど、今回は実際にキャラクターを動かしたとき、どーなるのかってことを中心にイッテみよ〜！

⬇もちろん、1人だって十分楽しい。予備知識を頭の中に焼きつけろ!!

⬇期待の2人同時プレイ。友だちと首を長くして待ってる人も多いよね。

わたしです。マキです。ちちとあねがマッド・ギアにさらわれました。

そんなわるいやつらもゆるせん！

■キャラクター相関図

『ファイナルファイト2』がついに登場!! といいたいとこだけど、もう、ちょっと待ってね。この、『FF2』は、なにも無差別に「ストリートでの出合いがしらケンカゲーム」じゃ〜ないんだよ。

ちゃんとしたストーリーもあるし、登場キャラの関係だって、明確にされているんだよ。その仲むつまじいものから、犬猿の仲までズバリ、わかりやすい関係の図を見せちゃお！『FF2』を知れ！

源柳斉（武神流）

カルロス ……（●居候）…… ハガー ……（●友人）…… ガイ ……（●婚約中）…… 麗奈 ／ 真紀（姉妹）

(FF2)

(親子) FF1 FFG FF2

(友人) FFG

FF2

ジェシカ …… 恋人 …… コーディー

FF1 FFG

FF1

©CAPCOM

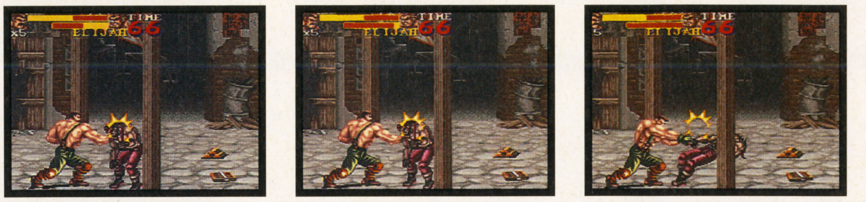
ゲームを始める前に知っておかなければならないこと、それはキャラそれぞれの基本攻撃だ。よっく憶えておこう。

まずはハガーの基本攻撃からいってみよう。何ともパワーあふれる攻撃の数々をぜひ使いこなしてくれ。男はハガーだ！ 絶対選んでくれよな。

⬇まずはボディだ。ボクシングでもまずはボディで敵の動きを止めるよね。基本中の基本だ。

⬇次もボディだ。なぜかって？ それは一発めで敵の動きが止まらなかったからさ(大ウソ)。

⬇最後はハンマーパンチだ。とどめにこんなもん喰らったら死んでしまう。え!? そりゃそーだ？



スクリュー

スクリューパイルドライバー!!

ハガー市長のスクリューパイルドライバーを連続的に見てみよう。ハガーにはハデな連続攻撃といったものはない。しかし、一撃必殺の威力を持った技ばかりなので、他のキャラより不利、といったことはない。中でも敵をつかんでから空中高く跳び上り地面に頭をたたきつけるスクリューパイルドライバーの破壊力はピカイチだ。やはり、『ストII』のザンギと何か関係あるんじゃないかな。

お待ちかね、マキの基本攻撃のお時間です。マキはとにかく手数が多いのでハデに連続攻撃をぶちかましてやろう。ガイファンにはなじみやすいかな？

⬇マキの基本攻撃はジャブ×2→ストレート→ひじ打ち→飛び蹴りの5発だ。すべてボタン連打でできるから心配ないぞ。また、技のスキが少ないため、どこからでもつかんで投げや飛び蹴りに持っていけるのだ。上手に使えば8段攻撃も夢ではないぞ。その華麗な連続技をしっかり見てくれよ！

これが、武神流奥技だぜ!!

8段攻撃

下の写真を見てくれよ。どーだい？ その美しさは3人の中ではピカイチだ。これで攻撃力もあればねえ……。

⬆まず最初にフライングエルボーを当てる。連続攻撃の基本はコレだ。

⬆着地したらすぐにジャブで敵をひるませよう。これで2発めが入った。

⬆3発めもジャブ。こうして少しずつ敵の体力を減らしてゆくわけだよね。

⬆4発めはボディにストレートだ。このへんでもう敵はふらふらになるだろう。

⬆5発めはひじ打ちを喰わす。ここまではボタン連打するだけ。簡単だよね。

⬆ひじ打ちを入れたら、ちょっと歩いて敵をつかむ。その後ひざ蹴りを喰らわす。

⬆もう一度ひざ蹴りを当てる。もう敵の体力も残り少ない。ちょっとかわいそう。

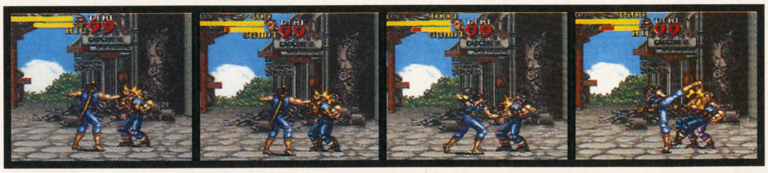
⬆最後にレバーを横に入れてボタンで投げる。あわれ敵キャラは死んでしまった。

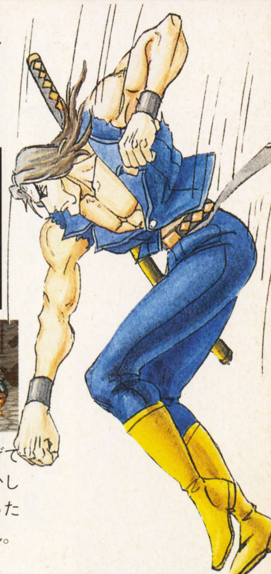
カルロス大見参!!

南米から来た熱い男、それがカルロス宮本だ。彼の技も大技、超一流だぞ!!

最後はカルロスだ。彼はパワー、スピードともにバランスのとれた、前作で言えばコーディーのような感じのキャラクターかな。

⬇カルロスの基本攻撃は4発で、ハガーとマキの中間に位置する。それからも想像できる通り彼はバランスタイプのキャラクターだ。一番使いやすいとも言えるかな？ もちろん連続技も使えるぞ。それもハガーにはかなわないけど威力が十分にある技が連続で入るんだから敵もたまんないでしょう。んじゃ、その技の数々をよく見てうっとりしてくれい。





7段攻撃

⬆まずは下突きを当てる。これはマキといっしょで基本中の基本ですよ。

⬆着地と同時に裏拳を打つ。ここからボタンを連打する。実に簡単だ。

⬆3発めも裏拳だ。どーしてカルロスが裏拳なんだろ。何かガイと関係が？

⬆はい、スカッとフックを敵のボディにたたき込め！ しかしスゴイ痛そう。

⬆フックで敵の動きを止め、少し歩いてつかんでひざ蹴りを腹にぶちかませ！

⬆もう一回ひざ蹴りを当てる。念には念を入れて攻撃するのが俺のやり方さ。

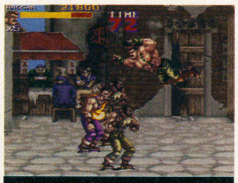
⬆最後に車輪投げで敵をKOだ。しかしゲームじゃなかったらシャレにならん。

STAGE紹介

さあ、実際に主人公たちが敵と戦うステージを見てみよう。世界各国を飛びまわれ!!

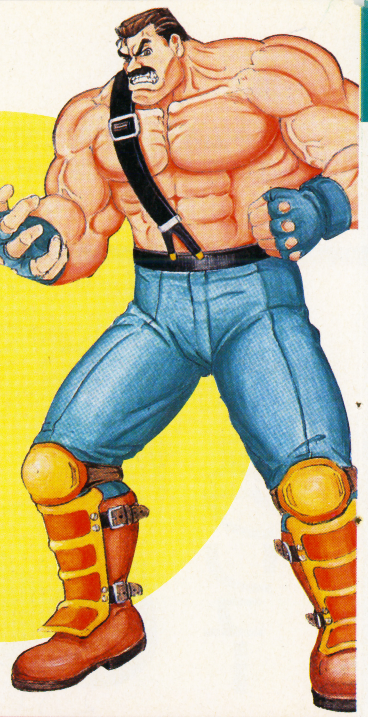
STAGE 1 BY HAGAR

まずはSTAGE 1、ホンコンを紹介しよう。手がかりの手紙にあったホンコンで「麗奈」の妹「マキ」と落ち合い、戦いは始まる。手がかりを求め、3人は進んでいくわけだ。まあ、最初のステージだけあって敵の攻撃もそう激しいものじゃない。でもいいかげんにやってると死んでしまうくらいの攻撃はキチンとされるからね、念のため。この面では主人公たちの基本操作を完璧に指に憶えこませよう。暴れまわっても先には進めるが、それでは先の面に行ってから困るはめになるぞ！　これから市長の案内でSTAGE 1を紹介するから、雰囲気を味わってね。



ハガーと言えばパワーだ。

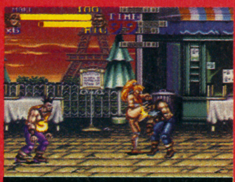
とにかく力で押しまくれ！



やあみんな、オレが市長だ、市長はえらい、えらいはオレだ、とゆーことは主人公はオレだというわけ。キャラが2人も新しくなったけど、今回もオレを選べば楽勝まちがいなしだぜ!!

STAGE 2 BY MAKI

STAGE 1なんかサクッと終わらせてSTAGE 2を紹介しよう。ホンコンで新たな情報を得た3人は空路ヨーロッパへと向かう。フランスへ到着した3人は、新たなマッドギアを倒すべく町中から高速道路をへて、空港に向かうことになるぞ。STAGE 2はまだ序盤とはいえ、なかなか手ごわくなっている。まずザコキャラの数がけっこう多くなってくるし、アンドレなどの大きい奴も登場して、なかなかにぎやかだ。このSTAGE 2はマキの紹介で話を進めようか。



⬆おフランスでひざ蹴りが爆発！　川田もビックリだ。
⬇三角蹴りなんだ、わかってくれ。ファイナルファイトにはつきものだよね。

今度はワタシが主役をやるわよ!!

⬆さあ、STAGE 2を始めるわよ。フランスなんてオシャレな場所に来てまで戦わなくちゃなんないなんて……おっと口がすべってしまったわ。何にも聞こえなかったわよね。

ワタシがマキよ。もちろん選んでくれるわよね。選ばない人はどーかしてんのよ。

STAGE 3 BY CARLOS

今回はSTAGE3までを3人のキャラクターにそれぞれ紹介してもらうことにしたぞ。3人ともそれぞれ特徴があるので、その辺に気をつけよう。強敵は期待の2人同時プレイで紹介するぞ!!　もースゴ過ぎて目がはなせないぜ!!

STAGE 2が終ったら次は当然STAGE3だよね。今までとは少し雰囲気の違うこのSTAGEは、そろそろ敵が本気になってきていることを感じさせる。このSTAGEあたりから、しかけのほうもぐっとハデになってくるし、背景なんかも美しいんだ。オランダの田園風景の中で闘う3人をみんなでサポートしてあげよう。余談だが、本当に背景は美しい。また、音楽もスゴイいいんだよ、コレが。誌面で伝えられないのが残念だねえ。STAGE 3は、俺、カルロス様が教えてやらぁ～。

⬆さあ、STAGE 3もサクサク紹介することにしようか。ここはオランダなんだが、マッドギアの姿が見あたんないなあ。あっ、スタートしたばっかりだからいなくて当たり前か。

⬅イテテテテテ、よそ見してたら攻撃されてたよ。なんだ～、そんなとこにいたんなら一言いってくれよ。

⬆まったく、隠れてたんなら出てこなきゃいいのにヤラレに来てくれるんだから、本当にりちぎなみなさまですね。南米にはそんな変な人はあんまりいませんでしたけど……。

⬅あうちっ。エレキテルを使うとはただもんじゃないっすね、あんた。今度僕にも使わせてくださいね。

開発中とはいえ、市長も絶賛『FF2』ガハハ！

⬆うっしゃあ、STAGE 1の始まりだぜ！ ひっさしぶりのストリートファイトだから体がなまってしかたがねーんだ、敵さんには悪いけどウォーミングアップさせてもらおうかな。

⬅最初の相手はおまえらか。死なない程度にはするつもりだから安心してオレの技を喰うようにな。

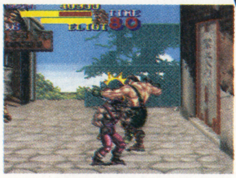
⬆うおお～、調子が上がってきたぜ～ おっ、なんなんか後ろの屋台で春麗がラーメン食ってるじゃないか。そんなはヒマあんのか？ まあ、人の心配してないで敵を倒すとしようか。

⬅うりゃりゃ～オレのドロップキックの味はどうだい？ なに、最高？ じゃあ、とどめをさしてあげようか。

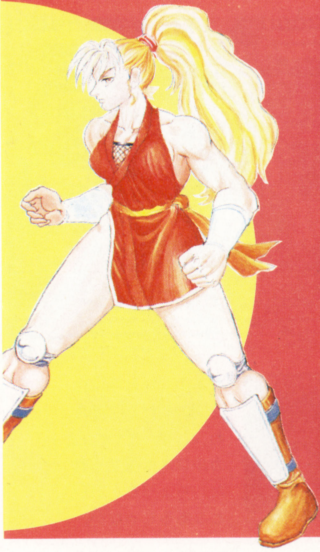
⬆おう、今回もドラム缶があるじゃねーかい。とりあえず上に乗ってみたが、なんだか踊りたくなっちまったぜ。まあ、それはおいといて、今回もアイテムが出るからぶっ壊そうぜ！

⬅遊んでたらJACKが怒っちまった。まあそんなに怒るな、話せばわかるよ。暴力はいかんよ、暴力は。

⬆こら、お前まで調子にのるなよ、イテテテテー。

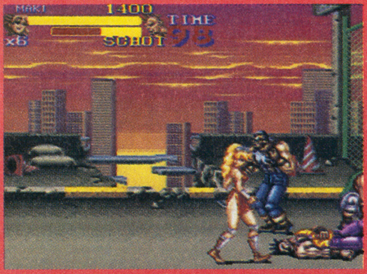


⬆いーかげんにせい!! オレはもうキレたよ完璧。そーれ回るぞ、うおおお～!



⬆ふん、フランスにもマッドギアはいるのね。まあ、ザコ相手では練習にもなりゃしないけど、相手してやるからかかってきなさい。5秒とかけずに倒しちゃうだろうけどね。

⬅や～ん、ごめんなさいい～。お願いだからそんなことしないではなしてよ～。泣いちゃうからぁ。



⬆なんかヤンキー座りでこっち見てる奴がいるよ～。いくらワタシが美人だからってそんなに見つめちゃだめよ。え!? 違うって？ わかってんのよ、そんなことは。

⬅フェンスを壊して次の場所へ移動するのよ。なんか文句ある？ 物を壊すな？ だってどうしようもないわよ。

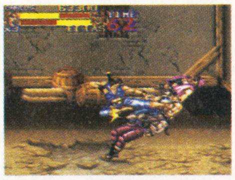
⬆あら、あと1kmで空港だわ。意外と早く来れたわね。なんかデカイのがいるけど、さっさと倒して次に進もうっと。ほらほら、そこをどくのよ、邪魔すんじゃないの。

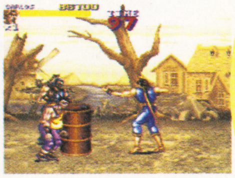
⬅ひいいい～、電気でしびれちゃった。もう こんなのばっかりじゃないの。なんとかなんないのかしら。

STAGE3も見せちゃうぞ！ よーく見るべし!!

⬆何やら目の前に建物の入り口らしき物がありますね。どうやらマッドギアの連中はあそこを根城にしているようですから、この僕がサクッと悪をこらしめてあげましょうか。

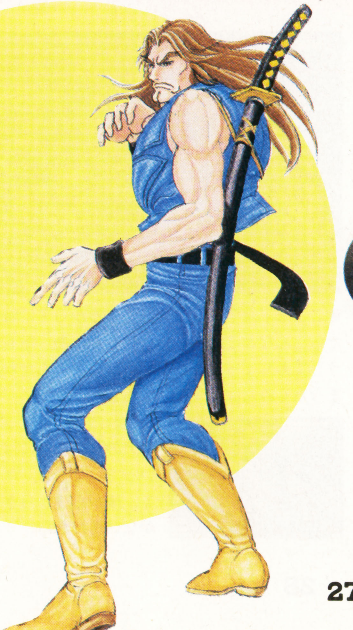
⬅何だかうっとうしいので必殺技で一気にカタをつけましょう。背中の日本刀はダテじゃないんですよ。





⬅⬋⬆なんかの必殺技のコマンドみたいだが、単なる矢印だから気にすんな。しっかしなんかキツクなってきたな。もー帰りたいよ。助けて市長さん、マキさ～ん。

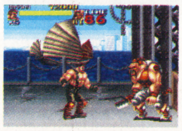
STAGE3はカルロスが紹介させてもらう。ボケてるのはわざとだからな、念のため。



強敵登場!! その時、それぞれのところへ助っ人が現われた!

その時、超強力な助っ人が現われた!!

⬆船の前で戦うオレはまさに無敵！ オレのパンチをモロに喰らったらふらふらになっちまうぜ！ さて、こっからハンマーパンチでぶっ倒すか、それともスクリューパイルドライバーか。

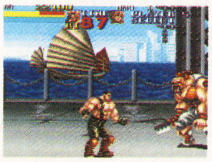


⬅おっと、調子に乗りすぎてやられちまったぜ。でもいいもんが見れたからいいか。あ、ジェシカには内緒ね。

ざあっと1人でステージを進んで来たんだが、やはり1人で戦うのはちょっとツライかもしれん。まあ、市長である俺に勝てる奴など考えられんが、気分転換に2人で戦うのもイイかもな。とゆーことで誰か手伝いに来いよウォ～ウォ～。

ハガー&マキ

パートナーとしてのマキは、特にハガーと協力プレイする場合に力を発揮するぞ。とかく力に走りがちなハガーをフォローするには技にスキのないマキみたいなタイプがイイだろう。だからマキまで暴れちゃ意味ないぞ。



⬆ちょっと1人はきついかな、と思ったらマキが現われた。ちなみに途中で参加すると左の画面でキャラを選択する。

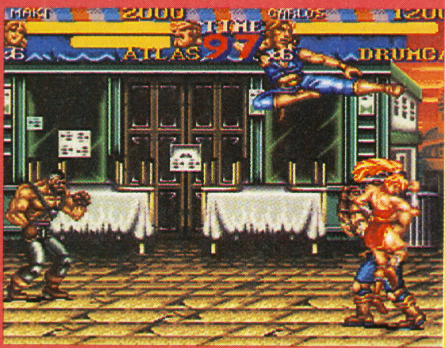
⬆はあ～、ようやく空港までたどり着いたのはいいんだけど、やっぱりマッドギアと戦闘しなくちゃいけないのね。ううん、いいの。これも運命だって最近わかってきたから。

⬅もお、どきなさい！ あんまり邪魔だから必殺技で一気にカタをつけるわよ。それ、死んでしまいなさい！

STAGE2ぐらい1人だって楽勝なんだけど、美しい私の体にキズがついたら困るしぃ～。もう敵倒すのもアキアキしてるしなあ。ネェ～だれか助けてくれない？ もちろんお礼はするからぁ～（ハッキリ言って、全部ジョーダンです）。

マキ&カルロス

カルロスはハガーとマキを足して2で割って刀を加えたキャラと言えるだろう。よって、何をしてもイイのだ。こまかいことはマキにまかせて、暴れまくるべし。でも味方までまきこんではなんの意味もないぞ。



⬆あぶないときには仲間の助けが必要だわ、と思っていたら、カルロスが来てくれた。ちょっと、いいとこあるじゃない。

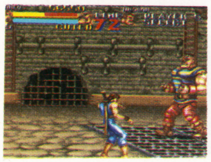
⬆ここは下水？ さっきのところから下に降りたらこんなとこに来ちゃったもんなあ。敵もどうしてもちょっとましな場所にいないんだか。まったくみんなどうかしてるよ。

⬅それにしてもマッドギアの数の多さにはまいってしまうよ。ホント、後から後からきりがないんだから。

STAGE3はただでさえキツイのに、1人でやるのはイヤすぎるよ。あんまり人を斬ってると刀も傷んでくるし価値さがったらイヤだしさ～。誰か助けてくれないかな、ねえ誰か来てよ、市長、市長～。あっあそこにいるのはもしや……。

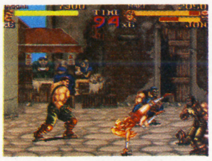
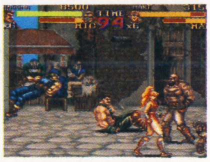
カルロス&ハガー

パートナーとしてのハガーはカルロス以上に暴れがいのあるキャラクターだ。とにかく投げるしかない！ スクリューで暴れろ！ カルロスもフォローに徹するよりは一緒に暴れたほうがイイぞ。細かいことは考えるな!!



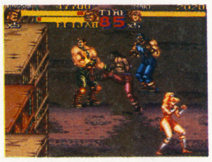
⬆1人じゃやだなあと思ったら、どこからともなく市長が助けに来てくれた。さすが市長になる人はちがうなあ。

どんなに強い敵でも2人で力を合わせれば楽勝だね!!

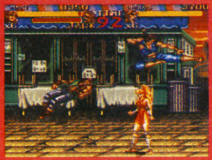
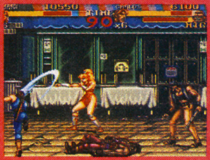
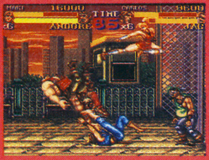
パワーとスピード！　それがハガー&マキだ!!

何といってもマキは素早い。いくらオレが市長だからって、あのスピードは出せないね。そんなことより敵を攻撃しろって？　まあまあ、１人でも楽勝だったのに２人もいたらそりゃあんた、寝てても勝てるぜ。あ、２人とも寝てたらダメだな。



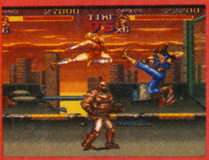
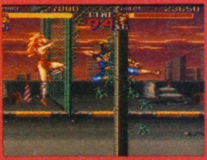
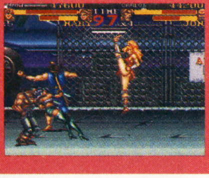
⬆ＳＴＡＧＥⅠを２人で協力して進む場合、基本的に背中合わせの形で常に攻撃するのがいいぞ。でも、敵の中には上からジャンプ攻撃をしてくる奴もいるので、それには気をつけよう。

⬅１人がやられているときは、迷わず助けに行くように。２人で協力することが何よりも大事なんだぞ。

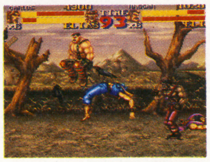
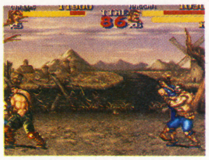
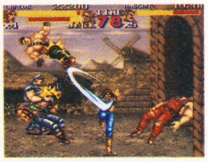
死角なし！　バランスコンビだマキ&カルロス

カルロスが急に助けにきてくれるから、超楽勝になっちゃった。だからといってふざけちゃいけないけど、意味もなく必殺技とか使いたくなっちゃう。でも、不用心に正面から敵に向かってはやられるだけ。せっかく２人なんだから、はさみこんじゃえ！

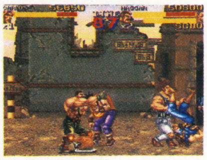
⬆２人ともパンチが連射できるから、ホント死角がない。やはり基本は背中合わせで、前後からの敵の攻撃にそなえよう。ラクに進みたいなら、この２人がベストかな？

⬅２人で必殺技を出せば、敵なんて軽くふき飛んでしまう。ピンチになったら必殺技を使おうぜ！

パワー重視の人はコレ！　ハガー&カルロス

この２人のコンビはとにかくパワーバリバリで押しまくるのが正解だ。ハガーはつかんでは投げ、カルロスは殴るわ蹴るわ刀で斬るわと好きなだけ暴れまくろう！　必殺技もどんどん使え！　体力なんか気にするな。とにかく殺られる前に殺ってしまえ!!



⬆前にも書いたが、とにかくこのコンビは何をやってもよい。投げよーが蹴ろーが斬ろーが、パワーの続くかぎり攻撃しつづけよう。いつのまにか敵はあの世へいっちゃうぞ！

⬅もはや何も言うことはない。体の命ずるままに、好きなだけ暴れようぜ！　そーれ、うおおお～うおお～。

FINAL FIGHT 2

他にも魅力はもりだくさん

ここでは、他にもわかっているシステムなどを残らず紹介するとしよう。

●STAGEは6まである

『ファイナルファイト２』は全部で６つの面で構成されるらしい。しかも最後は日本で戦うことになるらしいぞ。

●途中参加が可能

『ファイナルファイト２』の売りである２人同時プレイだが、１人プレイの途中でも乱入できるようになっている。前にも書いたけどそのおもしろさは保証付きだ。

●ボーナスゲームもある

今回もボーナスゲームが２つあるらしい。車壊しなのかなあ、やっぱり。

●ＩＴＥＭも豊富

今回も体力回復や攻撃用のアイテムが出る。内容はまだわからないが、市長お気に入りのカレーはやはり入れてほしいところだ。

●コンフィグモードがある

もちろん、自分で好きなようにボタンを配置することができる。必殺技もボタン１個で出せるようにできるぞ。

FF2究極プレイ

待て!! 次次号!!

餓狼伝説2

SFC
タカラ　価格未定
発売日未定
ACT
16M　—

画面PHOTOはNEO・GEO版です。

今回は十平衛を中心に紹介するぞ!!

前回は、不知火舞ちゃんをクローズアップしたんだけど、なんと今回の特集では鬼の山田こと山田十平衛を中心に紹介してしまうぞ！　こらこらこら、そこの君、イキナリ読み飛ばさないように。十平衛の隠れた魅力を知らずして『餓狼伝説2』は語れないぞ！　理由を知りたきゃ、さあ読め読め!!

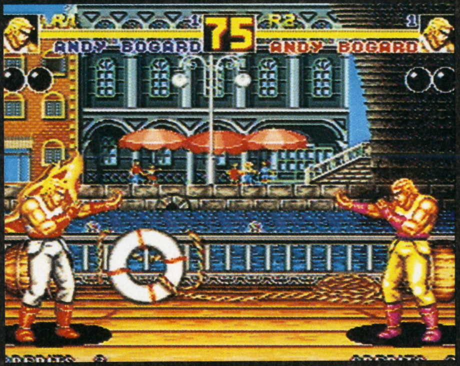
⬆前回はこの不知火舞が中心であった。

⬆これからは十平衛の時代が来るぞ！

©SNK 1992 ©TAKARA 1993

イイ食ボリボリ

『餓狼伝説2』がネオジオからSFCに移植されるにあたって、個人的にぜひ移植してほしいポイントをいくつか上げてみた。とりあえずこれさえ完璧なら俺は買っちゃうね。

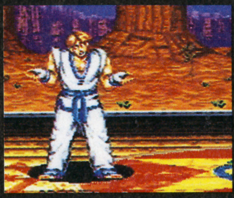


男はやはり「挑発」だ!!

『餓狼伝説2』のSFC移植にあたって、一番忠実に移植していただきたいのがこの「挑発」だ。まあ、かなり個人的な意見ではあると思うが、『龍虎の拳』から登場している挑発は、『ストⅡ』にはない新しい快感を与えてくれる動作ではないだろうか。相手をコテンパンにしたあと、おもむろに挑発する。この感覚はちょっと別のゲームじゃ味わえないぞ。しかも、一見意味がないような挑発には、相手を誘うという効果がある。上手に使えば相手に何もさせずに勝つことも可能だ。と、いう理由からぜひ挑発は移植してほしい。

これはテリーの挑発。

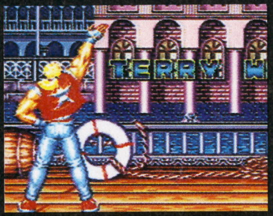
東のはまさに挑発の見本。


キムはあきれてしまう。

ベアの声は頭にくるぞ。

チンは人をナメきってる。

勝ちポーズもほしい



敵に勝つとキャラそれぞれが勝ちポーズを決めてくれるよね。こいつも『餓狼伝説2』にはかかせないと思うが、みんなはどうだろう？

やはり笑いもほしい

左はベアが体力差で負けた時のマイクパフォーマンスだが、前作から受けつがれた？　笑いの要素はぜひ今回も移植してほしいと思うんだけど。

もしも、もしもコイツらが使えたならば……

『餓狼伝説』のSFC版では、アーケード版で使えなかったビリー・カーンとギース・ハワードを対戦で使用できた。『餓狼伝説2』では、前作よりパワーアップして帰って来たビリーを始め、新たに3人のキャラが最後に立ちはだかる。もしもコイツらが使えたならSFCユーザーは大喜びだね。どーなるんだろ？

パワーアップした技を喰らえ!!

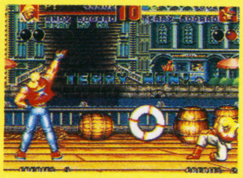
⬅ビリー・カーンは前作より大幅に強くなった。でもなんとなくヒキョーな気が……。

今回もボスは超強いのだ!!

⬅今回のラストボス、ヴォルフガング・クラウザー。その強さはハンパじゃない。

テリーと言えば帽子だ!!

やっぱりテリーに帽子は重要なアイテムと言えるだろう。あの「ＯＫ！」の声と帽子を投げる姿にシビレた人も多いはず。あと、赤いジャンパーとジーパン、金髪も欠かせないね。



←コレだよコレ！後ろにくるっと向いて帽子を投げる。イイねー。

兄貴の力を見せつけろ!!

テリーの必殺技と言えばこの「バーンナックル」だよね。実は手を広げた時に高速言語で精霊の力を貸りているらしい？

←天と地の精霊よ、我に力を与えたまえ！バーンナックル!!

超必殺「パワーゲイザー」

アンディ・ボガード

やっぱり登場、弟アンディ。今回はグッと渋くなって帰ってきたぞ。やはり世界最強の座は他人にやる気はないらしいぞ。兄との決着はすでについているとの見方もあるが……。

超必殺技「超裂破弾」

この技を使うのが"通"

『餓狼伝説』ではこれさえあれば勝った「爆裂拳」だが、今回はまったく使えない。だからと言って使わなくなるのはあまりにもミーハーだ。東マニアならぜひ使いこなそうぜ！

←「どらっ」と言えば「おおっ」。これはお約束とゆー奴だ。

無敵のタイガーキック！

『餓狼伝説』の時には破壊力バツグンで２発当てればほぼ死んでしまった技だが、今回は大きく変化したぞ。

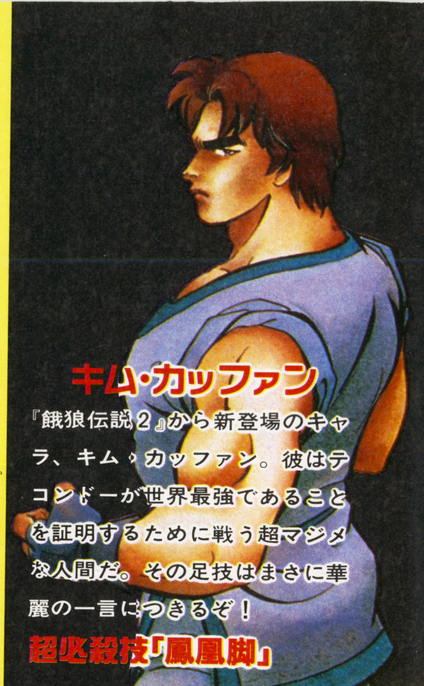
←今回は上に飛び上がる技になった。上昇中は無敵だぞ。

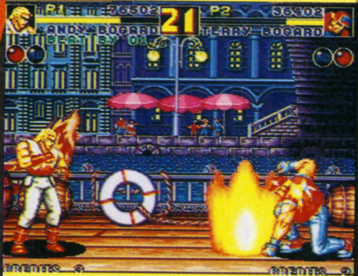
超必殺技「スクリューアッパー」

キム・カッファン

『餓狼伝説２』から新登場のキャラ、キム・カッファン。彼はテコンドーが世界最強であることを証明するために戦う超マジメな人間だ。その足技はまさに華麗の一言につきるぞ！

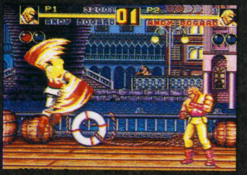
超必殺技「鳳凰脚」





昇龍弾もラクラクだ!!

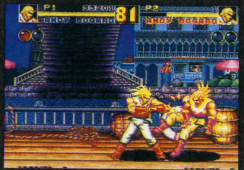
『餓狼伝説』の時は出しにくい、使いにくい、意味がない、と不評だった「昇龍弾」が、超パワーアップして帰ってきた。昇りは無敵時間もあるしコマンドも簡単になったぞ！



←コレがパワーアップした昇龍弾だ。全ての技を撃墜しようぜ!!

アンディと言えばコレだね

もう見るのもイヤ、と言う声があちこちから聞こえてくる技がこの「斬影拳」だ。やはり今回もインチキくさいぞ！



←ハメ技の大元となる技だ。今回も、まったくイヤだねえ。

テリー・ボガード

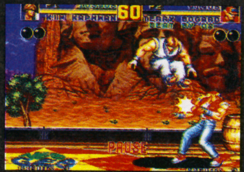
みなさんご存じ、我らが兄貴、テリー・ボガード。やはり真の世界最強を決めると言われちゃやらない訳はないじゃないか。しかし、アンディとの決着はどうなったのか、という話もある。

ジョー・東

３人目の主役、ジョー・東。前作では少し影が薄い感じがあったキャラだが、今回はド派手になって帰って来たぞ！ ファンのみなさんにはうれしいねえ。実はオレも東マニアだ。

健康にはコレが一番!!

タイトルではバカなことを書いたが、それには理由がある。だって青竹踏みに見えるんだもの。まあそれはおいといて、この技は使えるぞ。でもガードされるとおつりがくるので注意。



←あたたたた！もしかして知り合いにケンシロウっていない？

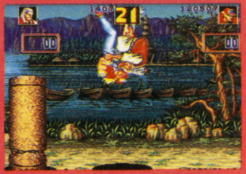
いきなり声が渋くなるぞ

キムの攻撃の基本となるのがこの「半月斬」のはず。しかしこんなに体がひらくとは、体操でもやってたのかな？

←あちゃあちゃあ半月斬！このギャップをなんとかしてくれ。

なんでも投げる空中投げ

十平衛の空中投げはスゴイぞ。とにかくなんでも投げる投げる投げる。空中に敵がいたら迷わず空中投げにチャレンジしよう。決まった時相手に与える恐怖はハンパじゃないぞ！



←くるくるくるっとか回って敵を投げる。人間技じゃない。

十平衛すべるすべる〜

十平衛はじじいだった。だが、その運動能力はスライディングすら可能にしてしまうのだ。そんなわきゃねえって？

←じじいすべる。意外とイヤな攻撃なので注意が必要だ。

超必殺技「ダイナマイト飯綱落とし」

ビッグ・ベア

『餓狼伝説』からひき続き登場のライデン、もといビッグ・ベアだ。素顔をさらさないほうがいい、との説もあるが、どっちでもいいだろう。でもタンゴを踊らなくなったのは残念だ。

超必殺技「ファイヤーブレス」

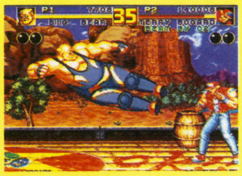
強い！　無敵のタックル

ビッグ・ベアになって新しく使えるようになった必殺技だぞ。その破壊力たるや、この技を使うだけで全キャラに勝てるぐらいである。対コンピュータ戦最強の必殺技だ。

←「レディ・ゴー」の声とともに敵に向かってダッシュするぞ。

違いがわかる男の技だ

アーケード版ではDボタンを10秒以上ためてからはなすと使えたスーパードロップキック。その動きに笑った人も多いはず。



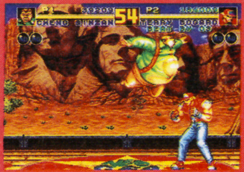
←この技を強キックのドロップキックと見分けるのは難かしい。

山田十平衛

若い頃は鬼の十平衛として恐れられた柔道家だったが、その実力は今でも恐るべきものがある。特にそのせんべいはうまそーな音を立てると言われ、人々に恐れられているらしい。

ほお〜ら見てごらん

これはチン・シンザンと対戦したある格闘家の証言である。「いや〜、あの技をかけられた時、一瞬こいつアブネー奴かと思っちゃいましたよ」と言うのは、ほんのジョークだ。



←これが問題の「大太鼓腹打ち」だ。決して変態ではない。

ガーンと敵をぶっ飛ばせ

チン・シンザンはC＋Dボタンで使えるこの技がめちゃ強い。ほぼすべての飛び蹴りなどの空中技を返すことができる。

←とにかくコレが強すぎる。アンディよりも強いかもしれん。

超必殺技「爆雷砲」

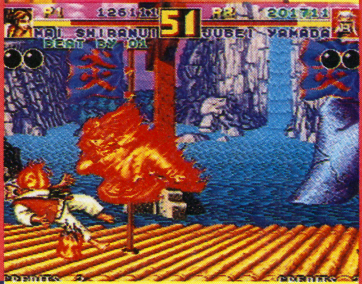
チン・シンザン

チン・シンザンは太極拳の使い手である。金もうけにその力を使おうとしているのは許しがたいが、なんか憎めない。もしかしたら対戦では最強のキャラかもしれないぞ。

不知火舞

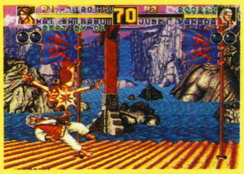
最後をしめるのは、やはり人気絶頂の不知火舞ちゃんで決まりでしょう。『餓狼伝説』には女性格闘家がいなかったので、とにかく目立つ。その胸のとりこになった人も多いだろう。

超必殺技「超必殺忍蜂」



これで死ぬなら本望か？

舞のステージでのみ使える別名「フライング巨乳プレス」。この技は見かけの派手さ通りに強い。なんせ無敵だもんな。対戦で舞が勝つと舞のステージに行くので手に負えない。



←この巨乳につぶされるなら本望だろう。うむ、ええのう。

やっぱり私が日本一！

コレコレ。舞でゲームを始めたらコレを見ないでどーする。一勝もできない奴は舞でゲームをする意味がないぞ！

←も一胸が揺れる揺れる。嬉しかったら一緒に喜べよ。

●画面写真は、NEO・GEO版のものです。

十平衛攻略秘伝ノ書

一、まず、間合いを離すべし。
二、レバーを離して立つべし。
三、おもむろに相手を挑発すべし。
四、せんべいを食べるのを確認し、
五、必殺技をたたき込むべし。
六、挑発し続けてもおもしろい。
七、やりすぎは失礼だぞ（笑）。

餓狼伝説2

負けるな十平衛!! 明日は誰にもやってくる

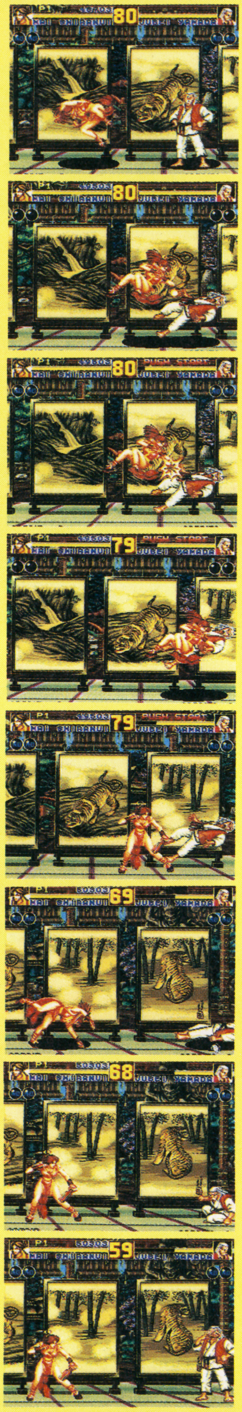
鬼の山田こと山田十平衛はまともに戦うとかなりやっかいな相手だ。しかし、ハメには極端に弱かったのだ。しかも笑えるハメられ方なので、おもわず使ってしまう。その方法を解説しよう。まず十平衛のステージに行く。それはあたりまえ。次に、ラウンドがスタートしたら、バックステップ（レバーを後ろに2回入れる）をして間合いを離し、挑発する。すると、十平衛はつられてせんべいを食べ始めるので、すぐ挑発をやめて必殺技（例えば舞なら必殺忍蜂など）をお見舞いしてやろう。あとはそれを繰り返すなりなんなりで勝つことができる。また、ずっと挑発を続けると十平衛はせんべいを死ぬまで食べ続けるぞ！

ハメられて知るハメの極意!!

⬅舞がまた挑発してるな。じじいだからってナメられてるばかりじゃないぞ。

⬅相手の挑発なんか無視してせんべい手裏剣だ。タップリお返ししてやるぜー!!

⬅あーらよっと。素早くダッシュ二本背負いで投げ飛ばしてやったぜ。ざまみろ。



各若干名様

ONLY㊕十平衛GOODS PRESENT!

㊕スーパーファミコンのほんの冗談とタカラさんの本気の商品企画がドッキング。ひと足先に㊕読者に、コッソリプレゼントだ。Ⓐオリジナル十平衛センベイ。Ⓑプラン中の十平衛ヒール（げた）編集部宛Ⓐか Ⓑ。

RPG BIG WAVE

ロープレ大波動

出るまで待てないこの5作!!
発売直前RPG狙い撃ち
大速報

36 パーティ、ボス、アイテムの㊙情報だっ!! エストポリス伝記

40 「ミネルバトン・サーガ」シリーズ最新作! シルヴァ・サーガII

43 魅力のキャラ、迫力のドラマを大紹介! 龍騎兵団ダンザルブ

46 不思議に楽しい魔法世界をのぞいてみよう バズー! 魔法世界

48 英雄伝説再び! 人気シリーズ第2弾登場! ドラゴンスレイヤー英雄伝説II

Estpolis
エストポリス伝記

SFC	タイトー	¥8,900	6月25日発売	RPG	8M	B

DATA SELECTION
PART別徹底紹介

本誌2回めの登場となる『エストポリス伝記』。前回は、ゲームの基本的なシステムを紹介したわけだけど、今回はゲームの情報を3つのパートに分けて徹底的に分析する。名づけて「データセレクション」だ！

PART 1 共に旅する仲間を探索
PART 2 行く手を阻むイベントモンスター
PART 3 便利で豊富なアイテム群

PART 1 共に旅する仲間を探索

多くの謎と敵が待つクエスト！

プロローグから本編に突入すると、最初は自分1人。当然仲間を見つけなきゃいけないんだけど、これがそう簡単じゃないんだ。ここでは、4人でパーティを組むまでのクエストを紹介しよう。

ルフィア
（魔法使い）

身元不明の謎多き少女

名前以外、自分のことを何も知らない少女ルフィア。彼女とは、本編が始まってすぐに出会うんだ。その後、ゲームは自動的に9年後の世界に進み、いよいよ2人は、シェラン王国へ向けて旅立つことになるぞ。

➡ルフィアは、どこからともなくやって来た。

⬅2人が出会って、9年の月日がたった。

⬅アレキアを後にする主人公を呼ぶのは…。

➡2人は、シェラン王国に向けて旅立つ。

ルフィアとパーティを組むまでのクエスト

その1 敵に襲われたシェラン王国を偵察しに行く。

その2 アレキアに戻り、王や姫、隊長に報告する。

その3 ルフィアと共に、再びシェラン王国へ向かう。

© TAITO CORP. 1993

アグロス

〔剣士〕

正義感旺盛な頼れる剣豪

四狂神復活の噂を聞き、海の向こうのロルベニアという町からやって来るアグロス。彼と仲間にならないと、ロルベニアに行くことができないんだ。それには、多くのイベントをこなさなきゃならないんだけど、まずはトレックという港町を目指そう。

⬆この女性アイネアは、洞くつ内の扉を開けてくれる。

⬆トレックに着いたら、まずこの老人に話しかける。

⬆ガイは、主人公に話をした後、息をひきとる。

⬆ロベルニアから海を渡って、アグロスがやって来た。

⬆ミニデビル部隊登場。4匹まとめてやっつける。

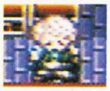
⬆アグロスの船は、モンスターに沈められてしまった。

アグロスとパーティを組むまでのクエスト

- その1　トレックの港で、いつも海を見ている謎の老人に会う。
- その2　老人と一緒に住む女性アイネアと東の洞くつへ行く。
- その3　東の洞くつの先に住む、虚空島戦役の戦士ガイに会う。
- その4　トレックの港へ戻るとアグロスが登場。話しかける。
- その5　突然、港にモンスターが出現。アグロスと共に戦う。

主人公たちが出会う
サブキャラクター

長い旅路には、パーティを助けてくれる多くのサブキャラクターが登場するぞ。また、逆に彼らを助けてあげる場面もあるんだ。ここではほんの一部を紹介しよう。



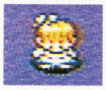
ローマン
アレキアで宿屋をやっている。ルフィアの育ての親で、主人公も昔から世話になっている。

ルー
ロベルニアでスリをしていた少年。ルフィアの財布にも手を出すが、主人公に見つかる。

ライラ
チャタムの村で兄と住んでいる女性。シェラン王国の王様と共に、主人公に助けられる。

マーク
メダンから「願いのルビー」を盗む少年。主人公と一緒に失踪したレイナを探しに行く。

アイネア
トレックで老人と住んでいる女性。ガイの世話役で、主人公をガイのところまで案内する。



レイナ
マークのガールフレンド。悪魔がのりうつっていてキーロフの北の洞くつへ行ってしまう。

ジュリナ

〔魔法剣士〕

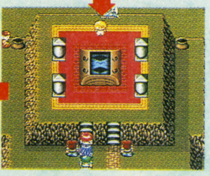
主人公を慕うハーフエルフ

ジュリナは、ベルゲンという町に住むハーフエルフの少女で、四狂神の1人、混乱を司る神アモンの復活のためのいけにえとなってしまった。彼女は、ベルゲンの西にある、いけにえの祭壇に祭られているんだけど、ここには2人の番人がいて、ジュリナのところまで行くことができない。しかも、その後アモンの手下に祭壇の北にある塔へ連れ去られちゃうんだ。なんとも悲劇的なキャラクターだけど、重要な存在でもある。それだけに仲間になるまでの道のりは、ほかの2人に比べるとかなり長いぞ。

⬅果たしてジュリナは無事なのだろうか。

⬅カギは、彼女のお兄さんが守っている。

⬅宝箱からカギを取ったら、祭壇へ行く。



⬅ジュリナは、北の塔へ連れ去られてしまう。

➡アモンが復活!? そうはさせるか！

➡ついていくというジュリナを、拒否する。

➡が、後にやむをえず仲間に加えることに。

ジュリナとパーティを組むまでのクエスト

- その1　ベルゲンに住む少女に、祭壇のカギのありかを聞く。
- その2　ベルゲンの南西の洞くつの中にある祭壇のカギを探す。
- その3　ベルゲンの西にあるいけにえの祭壇へ行く。
- その4　祭壇から連れ去られたジュリナを追って、北の塔へ。
- その5　塔の最上階にいるアモンの手下と戦う。
- その6　ジュリナを町に帰し、砂漠の町スリナガルへ行く。
- その7　迷いの森の案内所で再びジュリナに会い、仲間となる。

PART 2

行く手を阻むイベントモンスター

ザコとは格が違う強敵だ!

ボスモンスターっていうくくりとはちょっと違うんだけど、イベントをクリアしていく中で、必ず倒さなきゃいけないのが、ここで紹介するモンスターたちだ。そこらのザコどもとは違って手強いぞ。

ミニデビル部隊

出現場所
トレックの港
攻撃内容
ウオ・ムの魔法

トレックの港に停泊していたアグロスの船を沈め、上陸してくる小悪魔たち。4匹でグループを組み、主にウオ・ムという水柱の魔法で攻撃してくるぞ。こいつらを倒すと、アグロスが仲間に加わり、一緒に旅に出ることになるんだ。

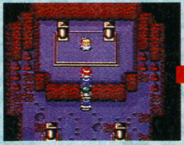
↑こっちに向かって、船がやって来た。

↑突然、モンスターに囲まれてしまった。

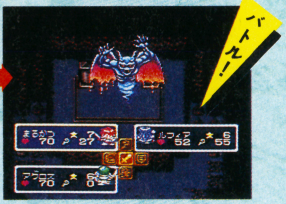
デビルゴースト

出現場所
キーロフの北の洞くつ
攻撃内容
フ・レイの魔法

キーロフの村に住むレイナにとりつき、メダン王国にある「願いのルビー」を手に入れようとする悪魔。フ・レイ(火柱)と、フィグ(混乱)の魔法を使ってくるぞ。レイナを助けると、ジュリナのことについて教えてくれるよ。


↑失踪したレイナをついに見つけた。

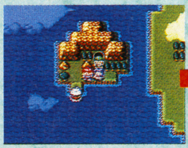
↑だけど、何か様子がおかしい…。

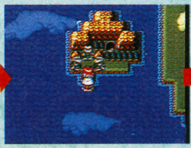


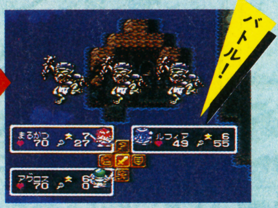
ゴブリンギャング

出現場所
トレックの西の小島
攻撃内容
武器攻撃

トレックの北の洞くつを抜けると、小島に出る。そこには船が停泊しているんだけど、近づくと突然出現してくるのがこの魔物。3匹でグループを組み、こん棒で攻撃してくるぞ。こいつらを倒すと、船を手に入れることができる。


↑小島に出ると、そこに船が停泊している。


↑船に近づくと、洞くつからモンスターが…。

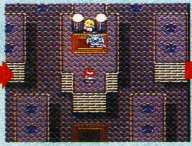


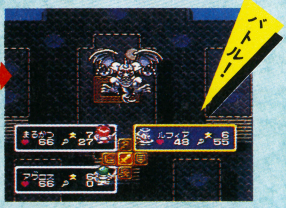
アモンの手下

出現場所
いけにえの祭壇の北の塔
攻撃内容
リ・アの魔法

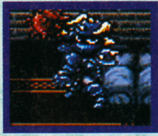
アモン復活のためのいけにえであるジュリナを、祭壇から北の塔へ連れ去っていくドラゴン。リ・ア(氷の粒)、スレイ(霧で眠らせる)、ドレン(守備力低下)の魔法を使ってくるけど、倒さないと、ジュリナを仲間にできないぞ。

↑最上階には、ワープホールがたくさんある。


↑なんとかモンスターのところにたどり着く。



アーティの弟子

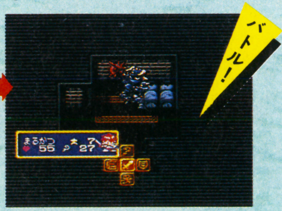


出現場所
グルノーブルの北西の塔
攻撃内容
武器攻撃

虚空島戦役の戦士アーティの弟子であるこの男は、モンスターじゃない。でも、アーティのことについて聞きたがる主人公を信用できず、1対1の勝負を申しこんでくるんだ。この勝負に勝てば、重要なアドバイスをしてくれるぞ。

↑彼にアーティのことについて話を聞く。

↑しかし、1対1の勝負を申し込まれて…。



四狂神は復活していた…!?

敵の襲撃を受けたシェラン王国で王様を救助した主人公とルフィア。戻ろうとした2人の前に何者かが立ちふさがり、そいつは「ガデス」と名乗った…。そう、死んだはずの四狂神の1人、ガデスが復活しちゃったんだ! すると、ほかの3人も…!?

ガデス登場!!

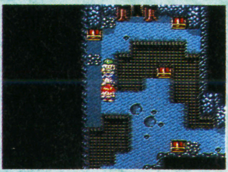
↑シェラン王国がモンスターに襲われた。

↑地下に隠れていた王様は無事だった。

↑主人公の前に立ちふさがるこいつは…。

PART 3
便利で豊富なアイテム群 店や宝箱、敵から入手しよう!

アイテムを入手する方法は大きく分けて3種類。もっとも一般的なのは、店で買う方法。次に、宝箱から入手する方法。そして、敵を倒して入手する方法の3種だ。ここではその一部を紹介しておこう。

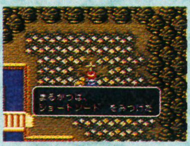


武器

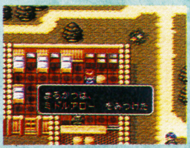
多種多様の武器を使い迫り来る敵を迎撃だ

武器には、剣や斧、杖などのいわゆる接近戦用と、矢・爆弾の2種類の飛び道具が用意されているぞ。ちなみに、接近戦用武器は、キャラクターによって装備できるものとできないものがあるから注意しよう。

←常に、強い武器を装備するように。



←戦士ガイのお墓の前を調べると…。



←町で、タンスなどを調べてみる。

品　名	売っている所	値段	特　徴
ロングナイフ	トレック	180G	大型のナイフ。女だけ装備できる。
ショートソード	ロルベニア	360G	小型の剣。男だけ装備できる。
メイス	メダン	600G	鉄製のこん棒。女だけ装備できる。
スピア	メダン	780G	槍。男だけ装備できる。
ロングスタッフ	ベルゲン	1200G	長い杖。女だけ装備できる。
ブロンズソード	ベルゲン	1400G	青銅の剣。男だけ装備できる。
シミター	スリナガル	2100G	カーブを描いている剣。男だけ装備できる。
レイピア	スリナガル	2400G	細身の剣。女だけ装備できる。
アックス	スリナガル	3000G	斧。男だけ装備できる。
アローズ	トレック	10G	手投げの小さな矢。敵1グループに有効。
ボム	ロルベニア	100G	空間を爆発させる爆弾。敵全部に有効。
ハイアローズ	ベルゲン	100G	手投げの矢。敵1グループに有効。
ビッグアロー	スリナガル	100G	手投げの大きな矢。敵1匹に有効。

防具

備えあれば憂いなしリングもはめれば万全さ

敵の攻撃から身を守る防具は、大きく分けて、兜・鎧・盾・靴・リングが用意されているんだ。できれば5種類すべてで身を固めたいね。なお、リングだけは店では一切売っていないから、宝箱から手に入れていこう。

←防具を揃えてから、洞くつへ行く。

←店でなくても、防具は揃えられる。

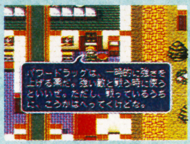
←色々な効果を発揮するリング。

品　名	売っている所	値段	特　徴
クロスアーマー	トレック	240G	布製の厚い鎧。男だけ装備できる。
レザーローブ	ロルベニア	540G	皮のローブ。女だけ装備できる。
チェインメイル	メダン	960G	鎖状の鎧。男だけ装備できる。
ブロンズローブ	ベルゲン	1500G	青銅のローブ。女だけ装備できる。
レザーシールド	ロルベニア	180G	皮製の盾。全員装備できる。
ウッドシールド	メダン	360G	木製の盾。男だけ装備できる。
ブロンズシールド	ベルゲン	720G	青銅の盾。男だけ装備できる。
ブレスレット	トレック	120G	腕輪。女だけ装備できる。
グラスキャップ	ロルベニア	460G	ガラスの帽子。女だけ装備できる。
ブロンズヘルム	ベルゲン	1200G	青銅のヘルメット。男だけ装備できる。
レザーシューズ	ベルゲン	840G	皮の靴。全員装備できる。
パワーリング	――	――	攻撃力が上がる指輪。全員装備できる。
ディフリング	――	――	防御力が上がる指輪。全員装備できる。

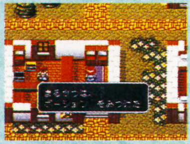
道具

治癒系・移動系などなどバリエーションも豊富

魔法が使えないとき、すごく役に立つのが、数々の道具だ。特に、治癒系は完璧にそろっているから、たくさん持ち歩こう。ちなみに、各ステータスを上げる「○○のみなもと」は、店で手に入れることはできないぞ。



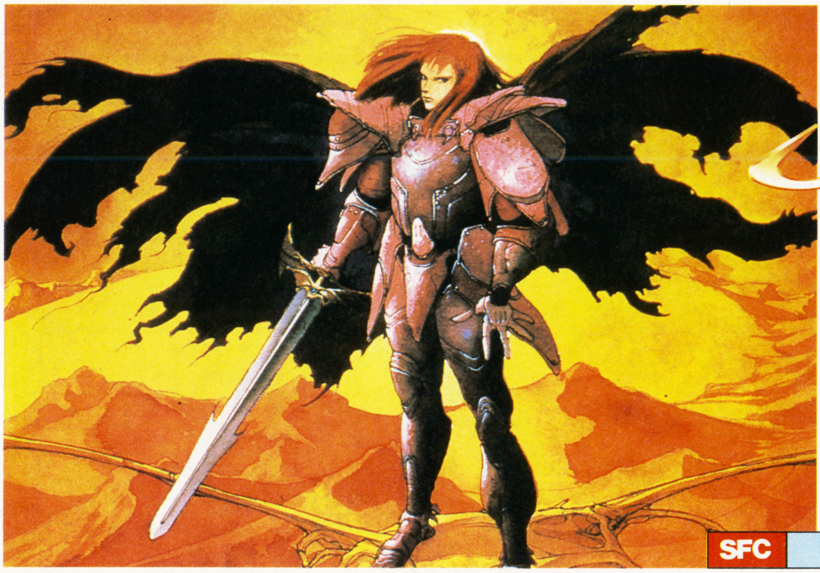
←店の人の助言は、必ず覚えておく。



←町で、隠れている道具を見つける。

←全部で5種類のみなもとがある。

品　名	売っている所	値段	特　徴
ハイポーション	スリナガル	400G	仲間1人のHPを回復する。
ハイマジック	スリナガル	1000G	仲間1人のMPを回復する。
げどくやく	アレキア	6G	毒の状態の仲間1人を治す。
せいすい	アレキア	10G	聖なる力で弱い敵が近寄れなくなる。
めざめのこえ	グルノーブル	10G	眠っている仲間1人を起こす。
いしのきもち	グルノーブル	100G	石の状態の仲間1人を元に戻す。
しんぴのハリ	メダン	30G	マヒの状態の仲間1人を元に戻す。
かなきりごえ	トレック	5G	混乱している仲間1人を元に戻す。
スイングウイング	トレック	80G	一瞬で町へ戻る。
テザール	メダン	200G	迷宮を脱出する。
パワードラッグ	ロルベニア	100G	戦闘中だけ腕力を上げる。
いのちのみなもと	――	――	仲間1人のHPの最大値を上げる。
まほうのみなもと	――	――	仲間1人のMPの最大値を上げる。



Silva Saga II

FC版『シルヴァ・サーガ』が出てからしばらく、ついに『シルヴァ・サーガⅡ』SFC版の内容が見え始めたぞ!!

SFC	セタ	¥9,800	6月25日	RPG	16M	B

旅立て！　世界の平和を取り戻すんだ！

STORY

『シルヴァ・サーガ』は遠く『ミネルバトンサーガ』から続く壮大な物語だ。ゲームを始める前にそのストーリーの一部を頭にしっかり焼きつけておこう。

～シルヴァ・サーガの世界～

『シルヴァ・サーガ』の舞台であるミネルバトンは、我々の住む世界とは違う次元に存在する不思議な世界である。ここは「光の神ハーン」と「闇の神ズール」が長い時代争っており、この時代にも闇は迫りつつあったのである。

これがSFC版のストーリーだ

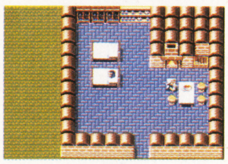
パルスは孤島の村ドルンに住む元気な少年。村人はひっそりと暮らしていたのだが、やはり魔物の襲撃は始まった。村人たちは海に逃げたが、執拗な攻撃に何人が生き残れたのだろうか？　パルスは見知らぬ浜辺に流れ着いたが……。

⬅前作の画面写真。前作の主人公であるカイラルはどのように関係してくるのであろうか……。

OPENNING

これがオープニング画面だ！　涙が出るほど美しいぜ!!

ストーリーはこんな場所から始まる



▼

ベタの村で目覚めたパルスは……

ドルンの村を魔物の襲撃によって追われたパルスは見知らぬ浜辺に流れ着いたが、立ち上がる気力もないまま意識を失ってしまった。………ふと目覚めるとそこはベタの村、ニーナおばさんの家だった。「おやまあ……大丈夫かい？」。おばさんの声。さて、自己紹介しなくては……。「オレはパルス。ここはどこだい？　オレは……」。何としたことか、名前以外ほとんど思い出せない。なぜここに、いったいこれからどうなるんだろ…。

さあ出発だ!!

©SETA／YUTO RAMON

一緒に旅をする仲間

もちろん、この『シルヴァ・サーガII』も仲間たちと旅をするんだ。この「ミネルバトン」シリーズにはつきものの傭兵と、『シルヴァ・サーガ』からの神像システムはバッチリ受け継がれているので、前作のファンだった人も十分満足するはずだ。もちろん、新しく始める人も期待してね。では、仲間たちを紹介しよう。

CHARACTER

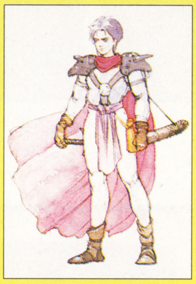
主人公と仲間たちをどんな冒険が待っているのだろう

↑実際に仲間にしたところ。さあ、仲よく旅に出よう!

このゲームは戦闘中3つのパーティを入れ替えることができる。まずは、主人公とその仲間たちを紹介するとしよう。

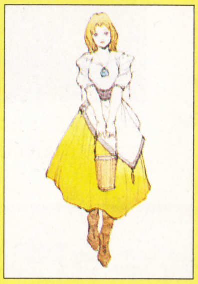
パルス

この物語の主人公の少年。故郷を魔物に襲われ、瀕死でベタの村に漂着した。ショックのせいか、名前以外の記憶をすべてなくしている。



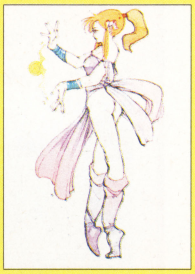
メリア

ベタの村に住む少女。浜辺に倒れているパルスを見つけ、瀕死の彼を村まで連れてきた。ニーナおばさんの娘だが、不思議な人だ。



リサ

アドルの街の富豪ミロンの娘。お転婆で明るい少女である。以前カイラル王子に助けられたことがあり、それ以来彼を慕っている。

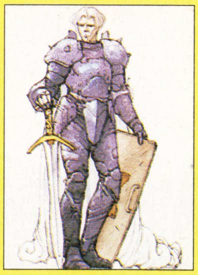


モーリン

かつてカイラルと一緒に旅をしたこともある老練な魔導師。アドル王の紹介でパルスたちと同行することになる。魔法の技は超一流だ。

ユラト

カイラルとその祖父レオンという2人の光の戦士と共に冒険をした老戦士。若い頃は傭兵稼業でその腕を磨いていたのだが……。



これが傭兵パーティだ

金さえあればOKだ!!

傭兵たちのパーティは、お金さえ出せばいつでも作ることができる。町によって傭兵のレベルと値段が違うので注意しようね。

傭兵たちのツラがまえ!!

たのもしい「神像」たち

神像とは何だろう?

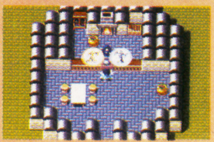
「神像」は神々の力が宿る神聖な像で、世界各地に存在するらしい。魔法を使ってパーティの代わりに戦ってくれる頼りがいのある奴らだ。

合体でパワーアップだ

「神像」たちは一定のレベルに達すると合体させることができる。組み合わせはいろいろあるから考えて合体させよう。

←神像を手に入れた。やったぜ!!

←神像の攻撃はすべて魔法で行なう。



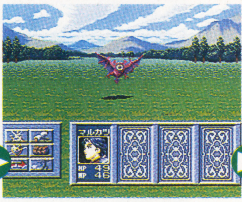
←さあ合体だ!! 強くなってくれ〜。

『シルヴァ・サーガⅡ』の世界を探険だ!!

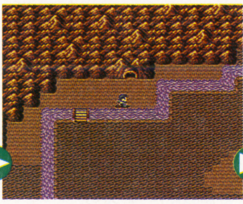
スタート

⬆ロイドじいさんに金の針を取るように言われる。がんばろう。

⬆犬も俺を見送ってくれる。動物もいろいろいるようだぞ。



⬆モンスター出現!!　初めての戦闘はやっぱドキドキだぜ〜。

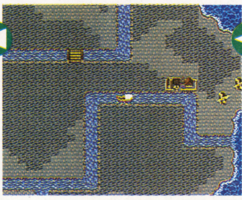


⬆おっと、洞くつの入り口を発見したぞ。中はどうなってるかな。

⬆「金の針」を発見したぞ。これでカヌーをもらえるね。

⬆カヌーを手に入れたぞ。これで旅の範囲もグッと広がる。

⬆ん!?　何かアルバイトを頼まれた。ま、寄り道もイイかもね。



⬆ある男の話では川には宝石が沈んでいることがあるらしい。

⬆へっへっへ、さっそくキラリと光る石を発見したぞ。

⬆な〜んだ、ただの石ころだ。ウマイ話には裏があるってね。

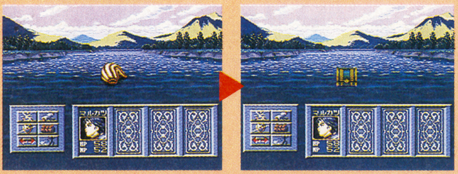
だめだこりゃ

敵キャラ陣豪華出演!!

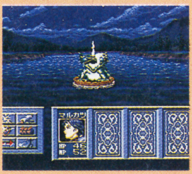
このゲームの敵キャラたちはアニメーションでバキバキ動く。攻撃方法も多彩を極め、主人公を苦しめることは間違いないだろう。ここではそのほんの一部を紹介するぞ。

⬆最初の洞くつでよく出る奴。まあザコだね。

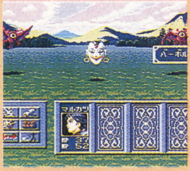
⬆「神像」を守っている奴。けっこう強い。



⬆敵キャラは時々アイテムを落とす。序盤では回復薬などが多いが、後半はきっとめずらしい物も手に入るだろう。



⬆川にいる奴。舌を出して攻撃してくるぞ。



⬆仮面が空中に浮いている。実はかなり強い。

BOSS登場

主人公が初めて戦うボスキャラ、ギザング。爪でザクザクやられるとたまんないぞ。力を合わせて立ち向かおう。

乗り物セレクト!!

この世界にも乗り物は存在する。いろいろな種類があり、この雪ゾリなんかもその１つだ。

カヌー

船

雪ゾリ

魔法もある

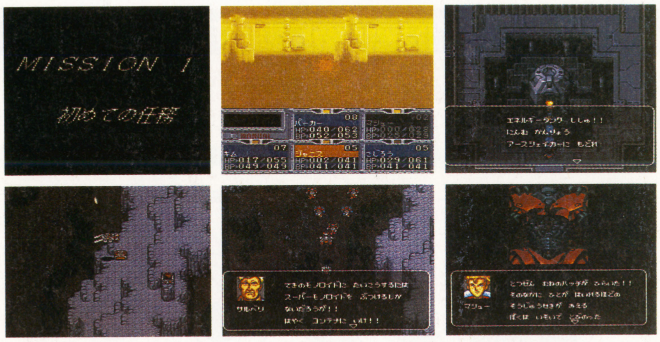
魔法だってでも〜バリバリにあるよ。また派手に敵に当たるんだ、コレが。

⬅左は「バシル」と「トルネ」。雷と竜巻で敵をやっつけろ!!

調べまくれ!!

このゲームはボタン１コで落ちている物や棚などを探すことができる。ときにはヘンな物を見つけるだろうが、そんな時はそっと返してしまおう。あまり人の物を取り過ぎないようにしよう。お願いね。

まだまだ始まったばかりだ!!



龍騎兵団ダンザルブ

SFC	ユタカ・バンダイ	¥9,500	4月23日発売	RPG	8M	B

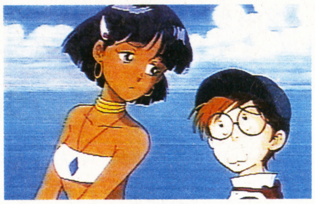
パズル、ドラマ性に優れた大作RPG!

"RPG戦線"に強烈な一本が殴りこみをかけてきたぞ! 登場人物の性格づけをはっきりさせ、パズル性の強いゲーム内容を武器に、旋風を巻きおこすか?

このソフト! 爆烈セールスポイントはコレ!!

POINT 1 グラフィック面は、「ガイナックス」担当!

ゲームソフトのキャラクターを、有名イラストレーターなどが一部手がけることは、今までよくあったけど、このソフトはあの「オネアミスの翼」や「トップをねらえ!」などで有名な(株)ガイナックスが全面担当しているんだ。


⬆OVA『ふしぎの海のナディア』だ。これもいくつかゲーム化してるぞ。

POINT 2 ゲーム以外のメディアにも同時進出!!

ゲームソフト販売に従い、①マンガ雑誌に連載 ②小説 ③CD発売などの、マルチメディア展開を開始。しかもすべて別展開のストーリーで、『ダンザルブ』の世界観をボリュームアップ&バックアップ! これはスゴいぞ。

POINT 3 2タイプのバトルが楽しめる個性的ルール

ゲームシステムは、コマンド入力式のRPGだが、バトルはモノロイド(ロボット…各登場人物たちが操縦する)同士の闘いと、キャラクター同士によるバトルの、2タイプが楽しめるのだ(イベントによって変化してくる)。

POINT 4 原作・監督にあの飯島健男氏が!!

ゲーム業界において独自の作風で根強い支持層を持つゲームクリエーター、飯島健男氏が書き下ろした原作をもとにゲームが展開するぞ! あの『ラストハルマゲドン』や『ブライ』の原作者といえばわかりやすいだろう。

⬆SFC用『ブライ』。これも飯島氏率いる頭脳集団「パンドラボックス」作。

THE STORY

場所はオーバル軍の兵士訓練所、その中に物語の主人公マシュー・ロビンがいた。彼は科学者の父と兄、そして母と妹と別れ一人、一人前の兵士になるべくこの訓練所で訓練を受けている、ごくあたりまえの少年であった。しかしそんなある日、彼の周辺が急激に変化する事件が起きた。彼の父と兄の働いているスーパーモノロイド(戦闘用巨大モンスター形態ロボット)研究所がオーバル軍と現在戦争中のダマイア軍の攻撃にあって壊滅してしまったのだ。さらに母と妹は捕虜として連れ去られてしまった。マシューは家族の悲報と同時に彼の父の製作したスーパーモノロイド「レッドドラゴン」のパイロットに選ばれたことを知る。そしてマシューはオーバル軍の最強部隊「ダンザルブ」に入隊したのだった。

ダンザルブ隊は最強の部隊であったが、それと同時に非常に個性的なメンバーの集まりだった。各自何かしらの特技を持つこと以外、共通点はない。その中でマシューは、隊員たちの足手まといでしかなかった。

⬆隊員たちの冷たい態度に、マシューは驚く。彼らはマシューを認めない…。

©1989 NHK・総合ビジョン・東宝 ©1989 リバーヒルソフト/パンドラボックス/荒木プロダクション ©IGS CORP.1993 MADE IN JAPAN ©PANDORA BOX/GAINAX 1993/©YUTAKA 1993

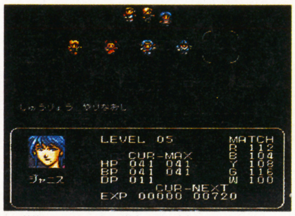
特徴をつかめ!!

全15ミッション・主役キャラクター登場数30名以上!!

ミッション１はマシューの初めての戦闘。ぎこちないながらも、なんとか任務を果たし、休む間もなく次の指令が入り、ミッション２に突入…というように、全部で15のミッションを順番にクリアしていくのだ。一度面をクリアすると、前の面には戻れないぞ。

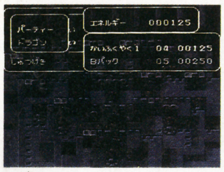
パーティ最大人数は５人!

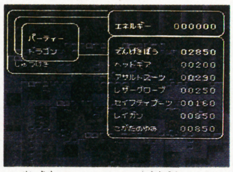
パーティの最大人数は５人だが、物語の初めから、マシューとダンザルブの隊員を合わせた７人からメンバーを選び出せるんだ。また、ミッションが進むにつれ、隊員の数も増えていくので、先の楽しみは多いだろう。

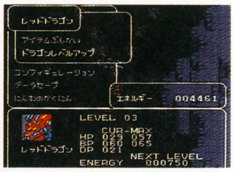

⬆初めはこの７人から選ぶ。どのキャラもレベルが違うぞ。計画的に行こう。

「医務室」、「研究室」…珍しいシステムに注目!!

「医務室」は回復系のアイテムを製作(！)するためのコマンドで、バトルにより入手できる「エネルギー」を消費して製作する。また、「研究室」は武器防具関係を製作するためのコマンド。ただしパーティ用とドラゴン用の２タイプがある。


⬆持っているアイテムをエネルギーに分解もできるぞ。


⬆製作アイテムは担当者のレベルによって増えていく。

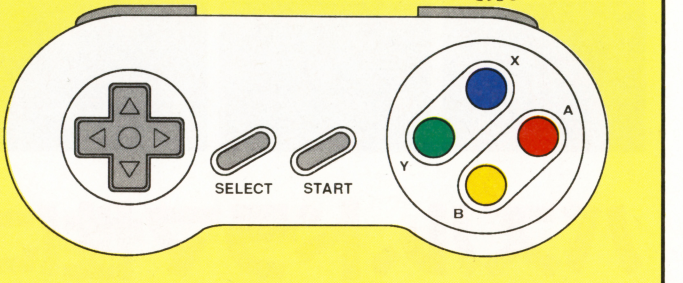

⬆「ポイント」をつぎこみ、ドラゴンをレベルアップ！

オペレーション(操作)

Ⓢ、Ⓨボタン
特に使用しない。

Ⓧボタン
コマンドウィンドウを開く。

Ⓛ、Ⓡボタン
ドラゴン搭乗戦闘時のパイロットパラメータを見る



十字キー
マップ上のキャラの移動、カーソル移動

Ⓑボタン
メッセージの早送り、コマンドキャンセル

Ⓐボタン
メッセージ送り、コマンドの決定

コンフィグモードで移動速度が変えられたり、マップ上の「どこでも(！)」セーブができるなど、操作性とともにユーザーフレンドリーな設定がとてもウレしいのだ！

データセーブはどこでもできるぞ!!

他のＲＰＧに比べてもあまり類のない「どこでもセーブできる」システムをとっている。ボスの直前でセーブ、なんてことが可能なんだ。また、セーブエリアは２つある。もう１～2つ欲しかったかな。

メンテナンス、コンフィグレーションなど…

各キャラの装備や体力などの回復を行なうためのコマンドが、「メンテナンス」だ。また、「コンフィグ」では、歩く速度を３段階から選べる。「はやい」にすると目にも止まらぬ速さでパーティが高速移動しまくるぞ（敵との遭遇率は変わらないよ、念のため）。

ITEM

店で買ったりするワケじゃない。自分の手で作るアイテムリスト、一部紹介だ!!

今回は武器・防具の紹介はできないけど「ちりょう」用のアイテム、攻撃支援用アイテム、完全復活アイテムなどを紹介したい。他にも、「超強力攻撃アイテム」もある。「メカＨＰ」はドラゴン用。

回復系アイテム(医務室で製作)

名称	必要なエネルギー	対象	効果
回復薬１	250ＥＮＧ	パーティ個人	ＨＰ回復
回復薬２	500ＥＮＧ	パーティ全員	ＨＰ回復
回復薬３	1500ＥＮＧ	パーティ全員	ＨＰ回復
回復薬４	5000ＥＮＧ	パーティ個人	ＨＰ／ＥＰ回復
メカＨＰ１	250ＥＮＧ	ドラゴン個体	ＨＰ回復
メカＨＰ２	500ＥＮＧ	ドラゴン全体	ＨＰ回復
メカＨＰ３	1500ＥＮＧ	ドラゴン全体	ＨＰ回復
メカＨＰ４	5000ＥＮＧ	ドラゴン個体	ＨＰ／ＥＰ回復
Ｅパック	500ＥＮＧ	パーティ個人	ＥＰ回復
Ｅタンク	500ＥＮＧ	ドラゴン個体	ＥＰ回復

攻撃支援用アイテム(敵に使用、作成不可)

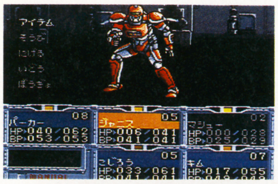
名称	必要なエネルギー	対象	効果
ウィークボム	50ＥＮＧ	敵全体	防御力低下
スローボム	50ＥＮＧ	敵全体	ＳＴＥＰ遅延
ホラーボム	50ＥＮＧ	敵全体	？？？
ショックボム	50ＥＮＧ	敵全体	？？？

完全復活アイテム(作成不可能)

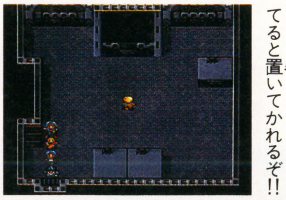
名称	必要なエネルギー	対象	効果
全回復	――	パーティ全員	ＨＰ／ＥＰ回復
フルパワーＸＸ	――	ドラゴン全体	ＨＰ／ＥＰ回復
復活薬	――	パーティ全員	復活
完全修理	――	ドラゴン全体	復活

⬇ジャニスは薬を作ってくれるのだ。

敵の攻撃は序盤では１ダメージから30ぐらいまでの威力を持っている場合が多いので、「回復薬」や「メカＨＰ」は、持ちＥＮＧとパーティの装備を考慮して、なるべく多く製作して持っていきたい。ただ、ダンザルブ隊専用機「アースシェイカー」の中でしかアイテムを作れないということはない。「医務室」担当のジャニスと「研究室」担当のキムの２人をパーティに加えておけば、マップ上のどこでも薬や武器を手に入れられるぞ。


⬅パーティが死にそうになるとステータスが点滅するぞ。

➡パーティ内に入れたいキャラの一人。

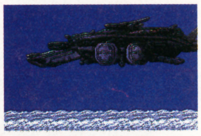


⬆初陣だ!! モタモタしてると置いてかれるぞ!!

MISSION 1

マシューの初めての作戦は、ダマイヤ軍に襲われた第一補給基地の奪回である！　まだマシューはダンザルブの一員として認められたわけではないが、この任務でいい成果を出せば、それは大丈夫だろう。敵のサイボーグ兵士を倒し、エネルギータンクを死守するのだ!!

ミッション1はパズル性が強いぞ!!



⬆この「アースシェイカー」で敵地へ乗り込む。

「フォーメーション」を考慮すべし!!

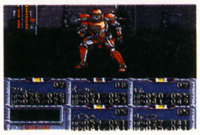
さあ、何はともあれエネルギータンクを探すため、前進だ！　ダンザルブのメンバーは愛想は悪いが、戦闘中は非常に頼りになる。

レベルの低いメンバーは、「後衛」に置こう。

⬆「解除カード」をすべて集めると50ポイント。

キムとジャニスは必ず連れて行くべし!

回復アイテムや武器などは、アースシェイカー内部以外でも作れる。キムとジャニスをパーティに加えればいいのだ。足りなくなったり、エネルギーがたまったらすかさず作ろうぜ。



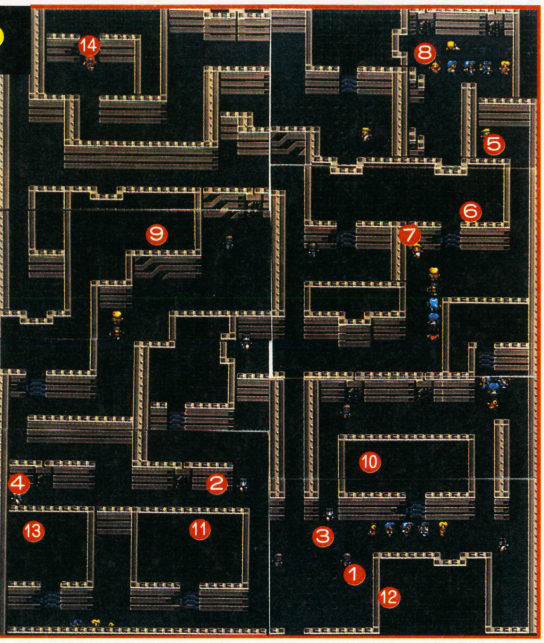
⬆ミッション1ボス、Sロイド。弱いから安心。

「解除カード」を集めていこう!

「解除カード」はA～Hまでの8枚あり、それにより閉ざされているシャッターが開くので、全部のシャッター・ルームを回って、アイテムを集めていこう。カードを8枚集めると…？

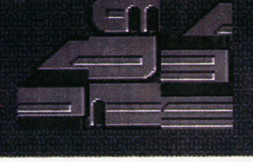
MAP

①カードA
②カードB
③カードC
④カードD
⑤カードE
⑥カードF
⑦カードG
⑧カードH
⑨回復薬1
⑩回復薬1
⑪回復薬1
⑫回復薬1 Bパック
⑬木彫りの人形
⑭ミッション1 ボス、スーパーロイド



クリアの鍵

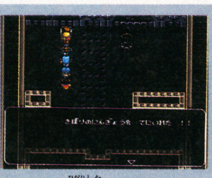
8枚のカードはパズルだった!!



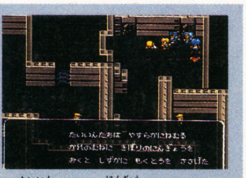
ダンザルブ　ちょっといい話

『ダンザルブ』の優れたドラマ性の一端が見えるワンシーンだ。MAP上の右上に倒れている「ミハイル」が瀕死の状態で「娘に作った木彫りの人形を探してくれ」と。

⬆「娘のおみやげの人形だけが気がかりだ…」。



⬆マップ左下のシャッタールームに人形はあった。



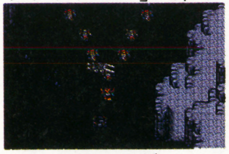
⬆隊員たちは人形をミハイルの上に置き、黙とうを…。

MISSION 2

ミッション1を終えたマシューだったが、休む間もなく2度めの闘いは始まった。ダンザルブ隊にS・モノロイド「レッドドラゴン」を輸送中のコンテナをダマイヤ軍が狙っているのだ！　父の形見を守るんだ！　マシュー!!

父の作った「レッドドラゴン」を守れ!

ミッション2は、ついにモノロイド同士の闘いになるぞ！　マシューが父の作った「レッドドラゴン」に乗りこむときがきたのだ。



⬆敵モノロイドは動かないが、他にも敵が突然出現するぞ。

⬆まだ自軍のモノロイドが1台しかなく、苦戦するが…。

これが スーパーモノロイド RED DRAGONだ!!

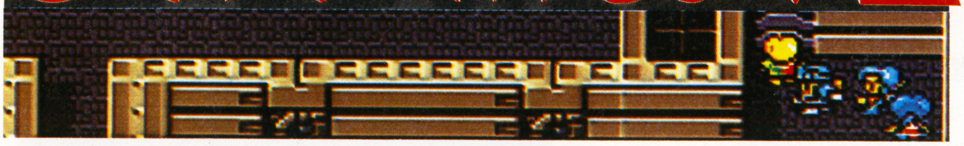
⬅⬆竜型ロボット「スーパーモノロイド」だ。非常に恐ろしい外見をしている。まるで敵キャラだ？　でも、なかなかカッコいいんだな。早く操縦してみたいぜっ！

ある意味ではリアルなゲーム

登場人物は大勢いるが、自分が主人公であるという明確な事実にまったく変わりはない。他キャラの性格づけはハッキリさせてあるので、ある意味では非常に主人公に自分を投影させやすいといえる。主人公の成長を、自分の成長と感じられれば、このソフトはかなり楽しめるだろう。

⬅見かけは強いが、まだ幼い少年になりきろう。

バズー！魔法世界



練り込まれた世界観、独創的で斬新な魔法システムが魅力的なRPG、それが『バズー！ 魔法世界』だ。この感動と冒険そして魔法の世界に１人の若者が熱き志を胸に今旅立つ。はたして彼を待つものは……。

SFC	HOT・B(ホットビィ)	¥9,800	'93年6月予定	RPG	12M	B

立派な魔術師になるために、夢に向かって、旅立て。

STORY
プロローグ

主人公は母と２人で暮らしていました。彼が16歳になったある日、２人の前に行方不明だった父の友人と名乗る魔術師ナッシュが現われます。彼は父の真の姿を主人公に伝えました。実は父リカルドは高名な魔術師だったのです。そして探索の途中で命を落としたことも……。さらに父は、少年にあとを継いで欲しいと望んでいたのです。思いがけない話に驚きつつも感動する主人公。彼もまた、幼いころから魔術師になることを夢みていました。そんな彼の様子を見て、母は不安げに語り始めます。父はあまりにも優秀な魔術師だったため、危険な仕事が多く、それが命を落とす原因になったのだと。けれど彼女の言葉も主人公の夢をくじくことはできませんでした。立派な魔術師になるまでは帰らないと約束し、主人公は未知の世界へと旅立ちました。

感動にみちた魔法の世界だっ!!

ストーリー展開と、細部にいたるまで妥協なき世界設定が魅力のＲＰＧ『バズー！魔法世界』がいよいよ登場するぞっ！ 主人公はこの広大な国を冒険し、仲間との出会い、そして別れをくり返し成長していく。感動の世界の中で主人公が何を見て何をするのかは、すべてプレイヤーの君次第なのだ。今回は、『バズー！魔法世界』の魅力的な部分を中心に紹介していく。さあこの魔法の世界をのぞいてみよう。

志を胸に立ち上がったキャラクターたち

旅先では、次から次へと仲間が変わってプレイヤーの僕たちを飽きさせないぞ。別れはつらいけどみんなそれぞれの目的があるから仕方がないのよね。別れてしまっても再びパーティを組めることもあるらしいぞ。別れている間も仲間はレベルアップしているから何も違和感はないんだな。

彼がこの物語の主人公だ。

女の子の時はこっちだよ。

⬆子供の頃からの夢、魔術師になるため冒険の旅に出る主人公。右は女の子を選んだ時のイラストだ。

ロマール。若き剣士か？

ナッシュ。彼が父の友人。

ミマス。魔法剣士かもね。

サリア。アーチャーかな？

 ©1993 HOT・B CO.,LTD ©山田章博

魅力的なシステムで感動せよっ！

「魔法学校」や「2ステップ移動システム」など、見慣れないシステムがこのゲームには多いぞ。でもどれも革新的でおもしろいものばかりだ。その中でも「魔法学校」はこのゲーム最大のポイントだろう。主人公はまず魔法学校に入学する。この魔法学校は大学の制度と同じように、教育課程をふまえ、専門課程を学んでいくんだ。プレイヤーの好みによって個性的な魔術師に育ててくれるので友だちに自分のセンス(?)を見せてやろうぜ。

そして「2ステップ移動システム」は面倒な移動をぐーんと楽にしてくれる。

気になる戦闘シーンだけど、これも超期待していいぞっ！　戦闘シーンといえばたいていⅠ画面だが、なんと2画面を使ってのワイドな闘いなんだ。

まだたくさんあるけれど、どのシステムも本当に待ち遠しい！　さらに詳しくは下のコーナーに載っているから見てくれよ。写真と説明を読んで今から、『バズー！　魔法世界』のシステムについて勉強しよう。プレイと同時にガンガン冒険して、立派な魔術師を目ざすんだっ。

迫熱の戦闘2画面バトルで熱くなれ

2画面を使っての戦闘シーンだっ！　選択したコマンドによってキャラクターがバトルフィールド内を駆けるんだ。距離という概念を取り入れた革新的な戦闘シーンだ。これで燃えなきゃ男じゃねぇぜっ！　(女の子も可)　単純作業になりがちな戦闘シーンをここまでビルドアップしたとはさすがだぜい！

⬆敵に出会うと戦闘になる。戦略的な考えが必要になるぞ。

⬅中にはⅠ画面の戦闘もある。(モンスターとの距離がない) イベントで使われるかも。

2ステップ移動で、ムダなく進め

ワールドマップとエリアマップの2段階の移動システムの採用で、目的地までの移動がすごくスムーズ。世界のどこかにある乗り物を手に入れればさらに広範囲の移動も可能だ。がんばって探そうぜ。

長距離の移動がなくなり、安全(?)な旅ができるぞ。地図をたどるおもしろさを存分に味わっちゃおうぜ！

⬆ワールドマップ上の画面だ。ゲーム序盤の移動シーンだぞ。

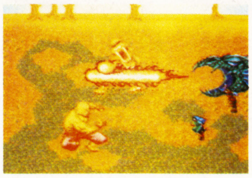
⬅ここへはゲームのどのあたりで来れるのかな？　青くて何だか寒そうな世界だね。

『バズー！魔法世界』の魅力はこんなもんじゃない！

魔法学校で自分だけのキャラを作れ

⬆これはナッシュが、「ファイアスフィア」を使ったところだ。

この「魔法学校」は『バズー！魔法世界』の完全オリジナルシステムだ。たいていのＲＰＧはレベルと共に魔法が使えるようになるけど、このゲームは全然違うぞ。「魔法学校」に入学するんだ。さらに魔法のグラフィックも効果が一目瞭然！　内容がわからなくて使えないというものはひとつもないはずだ。



➡超必殺(?)の「ブレース」の魔法だ。火竜が現われ、敵全体を炎で焼きつくすっ!!

妥協なき世界設定の中で冒険だっ!!

⬆町のグラフィックもきれい。こんな町がいくつあるのかな？

このゲームは全4章で構成されている。すべてにおいて「こだわり」を感じさせる世界観はグラフィックにも活かされているぞ。ゲーム展開も常に変化に満ちていて、最後まで息をつかせないんだ。

➡家それぞれにも特徴があるんだ。ちなみに青い屋根の家は武器と防具のお店だよ。

壮大なストーリーと美しいグラフィックで構成された『バズー！魔法世界』を、楽しみに待とうぜっ！

ドラゴンスレイヤー英雄伝説II

英雄伝説II
The Legend Of Heroes II

感動的なゲーム展開とユーザーフレンドリーに徹したゲームシステムで話題の「英雄伝説」続編の登場だ。前作の長所を継承し、さらに向上した操作性とクオリティの高いグラフィックを武器(?)にして今回もサクサク・ガンガン冒険しようぜっ！

SFC	エポック社	¥9,800	6月4日発売	RPG	12M	B

STORY

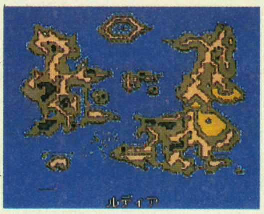
ファーレーン王国の王子が、悪神アグニージャを倒し、20年の月日が流れた。セリオスは国王となり、新たな英雄アトラスが生まれていた。

そんなある日、イセルハーサ全土に大地震が起き、さらにモンスターが出現し始めた。異変の調査に出たセリオスを追いアトラスの冒険が始まる。

王子アトラス、超伝説の始まりだ!?

新たな英雄伝説が始まる

前作もそうだったけど、今回もスゴク親切っ！　ゲーム展開もスピーディー、サクサク進むぞ。これでストーリーも最高だからまさに伝説のゲームと言えるぜっ!!



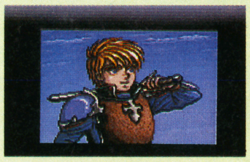
➡この画面は「ワプの翼」を使うと出る。一度行った場所は赤く光るぞ。

これがイセルハーサの全体マップだ。この中にたくさんのドラマティックイベントが詰まっている。キミは全部クリアできるかな？

ＲＰＧとは切っても切れないのが数々のイベント。お笑いあり、涙ありと様々だ。

プロローグでのイベントのひとつだ。小さなイベントがきっかけで、後から仲間が増えたりするんだよね。この他にも、まだまだたくさんのイベントが君たちを待ちうけているんだぜっ!!

⬆チンピラ(?)にからまれるアトラス王子。この後に思わぬことが……!?



伝説を織りなす英雄たちだっ!

彼ら４人がこのゲームの主人公だ。アトラスと他の３人がどうやって仲間になるのかってのも、楽しみのひとつだよね。

４人とも個性的で、それぞれの志も当然違う。だがみんな大事な旅の仲間だ、仲よく育ててやろう！

アトラス

⬆英雄伝説の主人公、アトラス王子。正義感の強い心と、悪を知らないその眼差しは、父親ゆずり。

フローラ

⬆裕福な家で育てられたお嬢様だけど、他人の気持ちを案ずる心優しい女の子。回復呪文を心得る。

ランドー

⬆攻撃呪文を得意とする今(?)最も熱い32歳。呪文使いのイメージを崩そうと努力する革新的な男。

シンディー

⬆素性の大半が謎につつまれた仮面の大男。アトラスとの冒険でその過去を取り返せるのか!?

©日本ファルコム／©EPOCH CO., LTD. 1993

操作もラク勝!! システムもこんなに親切だっ!!

⬅敵はこのように常に見えている。より遊びやすくなった。

敵が見えるぞ。逃げも簡単

前作は、アイテムを使わないと見えなかった敵も今回は最初から見えているぞっ！　逃げもカセギもこれでＯＫ(かな？)。

⬅上は逃げる、右は回復というようになっていてラクだよ。

超進化したオートバトル

オートバトルに別命令を下す時はわざわざ中断してウィンドウを開いたけど、今回は方向キーを押すだけでＯＫになったぞ。

⬅画面の再構成によりフィールドが常に大きく見える。

画面構成はSFCオリジナル

フィールドでは、常にステータスが上部に表示されている。これで、町などの発見が大幅にラクになったんだ。

⬅L・R・X・Yそれぞれのウィンドウに対応している。

ウィンドウオープンは1回で

これは前作から継承されたもの。ウィンドウを何度も出すのは意外と面倒なんだよね。他のゲームもマネしないかなぁ？

呪文システムの違い

『Ⅱ』の呪文システムは前作とは全然違うものだ。初めから７回と決まっていて、使うと減るが時間と共に回復してまた使えるようになる。うまく使えば町に帰らなくても体力回復ができるのだ。それにどの呪文でも１回分のＭＰで使うことができるんだ。便利、便利。

まだ仲間のいないころは、全部レスの呪文にするといい。仲間が増えて余裕が出てきたら他の呪文を使おう。サクタスなんかおすすめかな？

⬆呪文は自分で好きに組み合わせる。ボスなどはうまく考えないと激つらいぞっ！

『Ｄ・Ｓ』は永遠だっ!

これは本当にいいゲームだね。他のハードでも出てるけどＳＦＣだって負けてないぜっ！　ＰＣ版みたいにハデなビジュアルはないけれど、ＳＦＣ用に練り直したシステムなど、メーカーの誠意がバシバシに伝わってくるゲームだ。『英雄伝説』の名は伊達じゃねえ。

前作は普通の移植(デキは超いい)だったが、今回は有意義でなおかつ誠意ある移植と思う。絶対にプレイすべきオススメの１本だ。

⬆ビジュアルとしては地味だが、それを補って余りあるシステムの強化がある。

まじっ! Ｂ・ＢⅡにも対応?

あのバーコードバトラーⅡに、『英雄伝説Ⅱ』が対応するんだ。インターフェイスをセットしバーコードを入力。そのバーコードが有効ならば、いろんなことができるんだぜっ!?

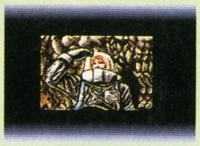
➡今、バーコードを入力したところ。有効か無効か!?

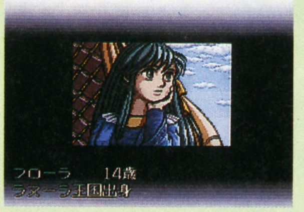
⬅ＯＫかぁ!? 何が起こるのかなぁ。こ、これはっ!?

気になるビジュアル

地味と言ったけどオープニングはしっかりとしたビジュアルシーンがあるぞ。ちゃんと見ようぜっ！

このオープニングがどのようにして『英雄伝説Ⅱ』のストーリーにかかわってくるか？　宇宙服のような姿の人々はいったい誰なのか？　謎のオープニングに君は何を思う？


➡宇宙服(?)を着た人々。彼らはどこから来たのか？



⬅おまけのフローラのビジュアルだよ。「ヨシッ」

ロープレ大波動 RPG BIG WAVE

やろうぜ! 今アーケードが面白い!!

ARCaDE Spark!

ゲーセンを喰らう……

今や本誌の中でも大人気の"あけすぱ"。アーケードゲーマーはもちろん、コンシューマーファンにも注目度満点だ！　さて今回は、UFOキャッチャーグッズの中でも特に大人気の『ストII』人形をトップバッターに、『餓狼2』の舞ちゃん攻略パート2をやっちゃうのだ。

チェストだピエール!

●今回のメニュー●

- ●『ストII』人形大研究
- ●『餓狼伝説2』舞ちゃん攻略・パート2
- ●瑞原　螢のアーケード今昔物語
- ●負けザンギの基板豆知識
- ●ゲーセンキッズ・バカ一代一直線讃歌

長い長い冬もついに終わり、いよいよゲームセンターへ行く季節になったゾ(?)。さぁ、君も僕も（なんだそりゃ）私も、㊑SFC8号を持って、最寄りのゲーセンへ直行だ！　今回はいよいよSFCに移植される、アーケードの大人気ゲーム『餓狼伝説2』の攻略法パート・2だ！　四天王にブチまわされていまだにクリアできないアナタ！　この本を持っていけば、あなたはもうゲーセンのヒーローだ！(ウソ)　他の内容としては、「負けザンギの基板豆知識」「瑞原　螢のアーケード今昔物語」、そして大人気「ゲーセンキッズバカ一代一直線讃歌」第3回だ!!　㊑SFCを読んでてアーケードゲームも好き！　って人は、ぜひとも読んでちょーだいっ!!

今すぐUFOキャッチャーへ 『ストII』人形大研究

少し武藤敬司の面影を持つ、白い空手着のリュウだ。驚くことに、彼の上着は本物と同じように帯でとめられている。でも、南国少年パプアくんにも似てる。

頭に肉まんとドアノブをつけた、「みかん星人」にも似た春麗人形だ。あまり欲しくないような気がするが、服をめくると、下着をつけてない点はチェック。

本田はもっと肌の色がキレイだと思うのだが…。この色に鮮やかなハカマや帯をつけると、すっかり東洋の神秘だ。目があぶなくて、なかなか商品価値が高い。

リュウと基本的に同じ服装だが、紅の道着に金髪、どこか志○けんにも似た顔は、武藤とあわせてセットでそろえておきたいキャラの一人だ。

のび太くんのような、“髪形のキレ”を持つ少佐人形。眉毛のない点や迷彩ズボンなどを忠実に再現。さらに認識票までオプションとして装備している。

アメリカの酒場にいる荒くれ男を地でいく、赤ザンギだ。モヒカン部分と鼻の穴がいい味出してるぞ。体の傷まで再現しているこだわりには敬服。

マスクや爪、蛇のイレズミ、帯などはなかなかのデキだが、髪の毛がマズイ。彼の髪はすごく長いと思うのだが…。でも妙に味があって個性的でいい。

これもかなり似ている。顔のペイントはもちろん、白目(笑)やドクロネックレス、帯、黄パン、腕輪など、細いところに気をつかっている。欲しい！

シブい。眼帯や胸の傷、リストバンドにストッキングと、小物のかたまりのサガッツだ。あまり凝った作りではないが、欲しくなる一体だなっ。

12体の中でもトップクラスの完成度と個性を持つ、ブランカだ。毛が長いから結構いろんな髪型を作れるぞ。ムースを使って多彩に楽しもう。

一部では最も似ているとされる、石○貴明似のバイソン。服の青が少し濃すぎるが、歯が折れてたりして間抜けでいい。グローブは別体式にしてほしかった。

「スゲェ！　こいつは似てる」と誰もが思うであろうベガ。それはあたりまえのような気もするが、一応12人の頂点にいる男だし、押さえておきたい？

愛とゲーセンの旅立ち……フン

前回紹介している『グリッドシーカー』、あれ個人的にスッゲェ気に入ってるんで、他メーカーのニューゲーム情報なんかが少なかったら、攻略をやりたいとも思ってます。でも㊫はSFCの本だから、そんなにたくさんはページとれないしなぁ。くぅ〜みんなのお手紙待ってるよ！　ずぉ

舞ちゃん攻略法パート2

㊖SFC4号のアーケードスパークで「舞ちゃん攻略法」をやったところ、大反響を受け、〝これはもう一回やるしかねぇなコリャチームの優勝〟という感じだ。そこで、前回登場の〝ACE酒井〟に再登場願ったぞ！

ホッホッホッ！　そんなにあたしで全面クリアしたいの？　わかりました。四天王の倒しかたまで教えるわ。〝我が拳は疾風！〟

4号では同キャラを含む8人の攻略法を紹介したけど、書き残したこともあるのでつけ加えよう。CPUのキムとライデンを転ばせたときに、起き上がり時に必殺忍蜂を重ねるように当てると、勝手に喰らうんだ。

（コツはキャラがヒザだちのときにバチのヒジがあいてにあたるようにタイミングをはかってとびこむコレだね）

対ビリー・カーン

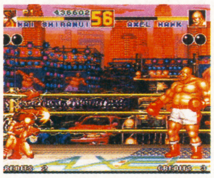
「久しぶりだな！」と言うけど、こんなヤツ知らないぞ。

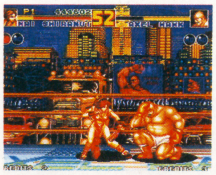
スタート直後、しゃがみガードで様子を見よう。ビリーが下に棒を振るようだったら、立ちガードで上に振るように誘う。上に振ったら、すかさず強足払いだ。さらに起き上がりに跳び込み、ギリギリまで引きつけて跳び蹴り。それが当たったら、ワンテンポおいて強足払い。これをなぜかビリーが喰らってくれ、ピヨピヨに。そこでⒹ忍蜂を入れ、起き上がりに龍炎舞を当てると立ちガードをするので、すぐに強足払い。これが絶対に入るんだな。あとはこれを、彼が死ぬまでやればOK。相討ちを恐れず、ガンガン攻めよう。

対アクセル・ホーク

「エッサッサ」マスターは地獄の〝てんかん〟を聞かせてくる。

ビリーと同じく最初はガードしよう。ホークが、影と影が重なるぐらいに近づいてきたら、しゃがみの弱ヒジでけん制し、目の前で〝ジャブ×2＋アッパー〟を空振りしたら、強足払いで転ばせて、花蝶扇！　すると8割方「エッサッサ」を出そうとして喰らってくれるので、「エッサッサ」をガードしたあと、跳び込んで強パンチ。これでホークはピヨピヨ。そこから後はライン攻撃でハメれる。奴がヒザだちのときにライン飛ばしだ!!





負けザンギの　基板豆知識

ハーネスを極めよう

さて、早速ですが、皆さんはハーネスというものを作ったことがありますか？

そう、基板とコントロールBOXや筐体を接続するアレです。実は基板に詳しくなるための大きなカギが、このハーネスなのです。ハーネスは基板を動かすのに必要不可欠な重要部品であり、種類や向きを間違えると簡単に基板が昇天してしまいます。最近はJAMMAという規格で、ほとんど共通に使えますし、JAMMA以前のゲームでも、セガ2種、タイトー、ナムコ、コナミ、カプコン3種アイレム、日物、麻雀2種のハーネスがあれば、だいたいの基板は動きます。

しかし、それ以外の基板はそれぞれのハーネスが必要になります。ショップで作ってもらうと、だいたい2～3,000円くらい。部品の原価は1,000円程度なので、手間を考えると作ってもらったほうが早いし確実です。でも自分で5本でも10本でも作ってみると、もう他人まかせではいられなくなります。ソフトよりハードに興味のある人ならなおさら。ハーネスの話はまだまだ続きます。

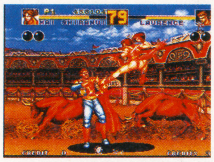
愛とゲーセンの旅立ち……フン

全国規模で展開している超大手ゲーセン「ファンタジア」の魔の手がついに埼玉県草加市に！　これで駅西口のゲーセンオーナーたちは戦々恐々の毎日だろう。でも、分析の結果、東口のゲーセンにはほとんど害はないとみてます。むしろどんな大型筐体を入れるか興味津々ってとこだ。

対ローレンス・ブラッド

対戦者を横目で見ないで、闘牛とでも闘ってろっての!!

四天王の中で一番手こずる男だ。スタート直後、バク転で距離をとり、跳び蹴り（パンチ可）で、ギリギリ攻撃が当たるように跳び込む。その後、逃げ蹴りをして着地。さらにその位置から跳び大パンチ。ブラッドは前進してくるので勝手に当たってくれる（ハイキックと相討ちの場合もある）。成功すればピヨピヨになるので、忍蜂を入れ、起き上がり時のブラッドがヒザだちのときに忍蜂をさらに合わせる。するとスライディングをしてくれるが、それには当たらず、こちらが一方的に勝てるのだ。以後、繰り返し。ただし、タイミングが非常に難しいので、熟練が必要だろう。近寄られたら、忍蜂で逃げるべし！



⬆蝶野にそっくりだなァ。

対ヴォルフガング・クラウザー

彼の最強伝説のために、首をあげるもよし、あげないもよし。

最強のボスのはずだが、舞にとっては全キャラ中一番弱いキャラなのだ。まともに闘えばサギな強さを誇るが、一度パターンにハマればパーフェクトも楽勝だ。えげつなー。①スタート直後バク転 ②弱パンチ（クラウザーが上段の火を撃ってくるので…）③Ⓐ Ⓑのライン攻撃でよける。④すぐにⒷかⒹの高いライン攻撃で戻ってくると、クラウザーはなぜか喰らうザー。⑤バク転し、①からやり直し。ちなみにこれは自分及びクラウザーが手前にいるときのパターン。奥の場合は、「蹴り→強龍炎舞」でハマってしまうぞ。他のキャラではむずかしいのだ！

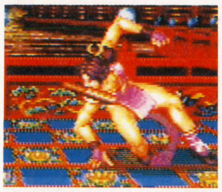
さぁ感動のエンディングへ…

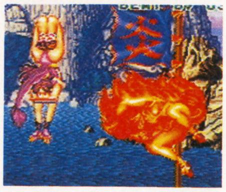
めでたく大ザコのクラウザーを倒すと、アンディを弟子にして騎馬戦スタイルで立ち去ってしまう舞であった…。

おまけの舞ちゃん写真集②

⬅舞のクリアデも。アンディと何の関係があるのやら…。

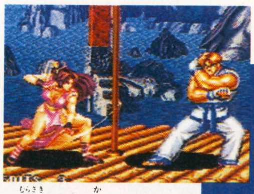
⬇しゃがみ弱パンチのアニメーションの一部。





⬆「ムササビの舞い」ＶＳ、「超必殺忍蜂」だッ！

⬆わざわざお尻を見せる跳びヒザ蹴りと、接近戦で威力を発揮する弱扇子、女同士の投げだ。いっぱい絵があるなァ。



⬅遠間での弱扇子の絵だ。キムはターボの青い隆？？

➡紫・舞の勝ちポーズ。今号の表紙のもとネタだ。

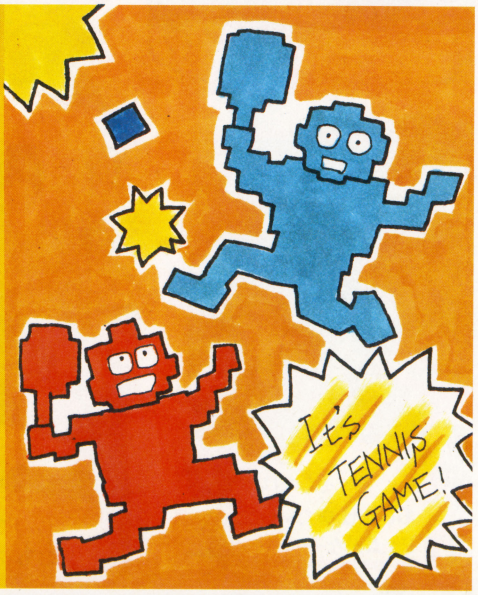
瑞原蛍の アーケード 今昔物語

アーケードビデオゲームの夜明け②

ノラン・ブッシュネルらは1971年にビデオゲーム『コンピュータスペース』を完成させたが、その内容は当時としては極めて複雑で、一般の人に理解できるものではなかった。そのため、ビデオゲームのメジャーデビューは翌年に発表される『ポン』へとゆずることになる。

1972年、その『ポン』がアタリ社から発売された。内容は、いわゆる『ビデオテニス』である。しかし、テニスといってもまったくテニスらしい格好をしているわけではなかった。四角いボール（！）を画面の左右で各プレーヤーがパドルで打ち返し合う（ボリュームを回して上下にパドルを動かす）という対戦型のゲームだった。そう、まさしくただそれだけの対戦ゲームだったのだ。

対戦ゲーム！　昨今、『ストⅡ』のおかげで対戦ブームなどというものが起きたが、こうして考えると、それはビデオゲームの先祖返りにすぎないのだ。ビデオゲームはその誕生の瞬間から、人対人の対戦のための道具としての責を背負っていたのだった。　（つづく）



チェルノブ西田のストリートファニチャー

突然ですが、ビートたけしの兄貴は頭がいいらしい。家庭用ゲームの利点といえば家でゲームが遊べるという点です。利点といえばアーケードの『天地を喰らうⅡ』の１面ボス李典であろう。ちょっと違うけどいいでしょう。というわけで今週のチャンピオンはコブシメで決まり。

ゲーセンキッズ バカ一代一直線讃歌 第3回

アーケードの星をめざせ!

前回までのあらすじ

一人前のゲーマーになるべくミヤギィさんのもとで修行を開始したピエール㋵。床磨きの鍛練により防御の基本を覚えた彼だが、修行はまだ始まったばかりだ!

募集のお知らせ

君の力でピエール㋵を一人前に!

まだまだ修行の本当の厳しさを知らない㊖SFC編集部員ピエール㋵に、君の考えた個性的な修行をさせるべきだ。早くアイデアを送ってくれよみんな! ただし、経費のかかりすぎるものや、ピエールが死ぬ、もしくは下半身不髄になってしまうようなアウサムな修行は、一応編集部が人手不足のため、採用しかねるので悪しからず。採用者にはステキな"㊖オリジナルグッズ"を差し上げられたらいいなあ…(ウソ)。

次回は、「街のゲーセンによくいるタイプの対戦野郎」とピエールが対戦するぞ!! さあ、その結果はいかに!? 次号に超期待だよね。

Legend of Double Moon Episode III

ダブルムーン伝説

企画・制作／ORG
原案／大貫昌幸
執筆／大貫尋美
イラスト／草彅琢仁(ストーリー)
かんなたかし(アイテム)
宮須弥(マップ)

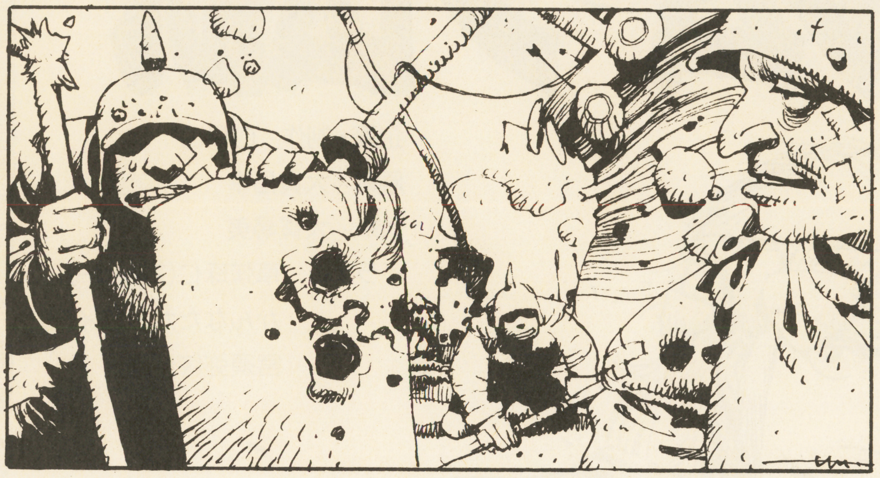
第14回 テクタス

Double Moon Times

ダブルムーンタイムス

発行所
アトランティス魔法商会
西アレア通り1032
AD4529年吉日発行
第またまた拡張版だい16号

連合王国軍ロド火山爆破に成功するも、パミーラ沖海戦で大敗北
五凶星内部も混乱状態？　最終決戦の勝敗の行方、さらに不透明に



連合王国軍、火山を爆破 五凶星が計画に協力!!

先月19日、連合王国軍によるロド火山爆破計画が、ついに実行に移された。

計画は、火山にある下方世界への門を封鎖するためのもので、ロミナ王女の指揮のもと、王国軍によって編成された魔術師部隊が遂行した。

火山にはこの計画に反対する冒険者が多数おし寄せた模様。一部の者が禁断の魔法、魔王の呪文などの自爆魔法（自らの生命と引き替えに発動する攻撃魔法）を使用し、現場は修羅場と化したそうだが、計画の阻止には失敗した。

シィーガ・ヴァルデス氏をはじめとする均衡のテクタスも爆破阻止に動いたとも伝えられるが、なぜか五凶星のサモイレンコ氏や13人衆、暗黒騎士らが対抗、こちらも目的を達成できなかった様子。

これが事実だとすれば光と闇の勢力が火山爆破に協力し合ったということになるが、詳しい経緯は不明である。

識者の中には風のテクタスのセフィス女史やランカスター王国のシルヴィア王女などの重要人物を下方世界から帰れなくするために、一時的に計画に便乗したにすぎないと判断するむきもある。

また、ロアールのミン王女もこの計画を阻止するためにロド入りしたことが知られているが、現在のところ消息は不明。

下方世界への門が火山ごと爆破されてしまった現在となっては、下方世界に取り残された人々の安否が気づかわれる。だがリン・クレール船長をはじめとする空飛ぶ海賊船「シルフィード号」のクルーの働きにより、下方世界送りになっていた者はそのほとんどが火山爆破前に無事救出されたとの情報もある。

これに対し、ファーネス・ベイ氏ほか数名の元連合王国騎士団員は、アシャク討滅のため、下方世界に残ることを自発的に選択したとも伝えられている。

緊急伝（28日）：消息のわからなくなっていたロアール連邦のミン王女だが、爆破をくい止めるため、火山において究極の魔法を使用。命を落とされたと、連邦政府側から公式の発表があった。

五凶星内部に不穏な動き 暗黒騎士謀反!?

五凶星教祖サモイレンコ氏の直属の実働部隊である暗黒騎士団（団長クレイジー・ジャック氏）内で、団員の一部が離反するという事件が起きた。

離反したと伝えられるのはポイズン・ロードとヘル・フレアの両名。いずれも暗黒騎士５人衆に位置する、地位・実力ともにトップレベルの騎士である。ポイズン・ロードは当初、団長の闇討ちを計った様子だが、これに失敗。その後行方をくらましたとのこと。ヘル・フレアは単に突如失踪し、現在はミュラー氏と共に行動しているらしい。

両名のこの突然の行動の原因は今もって不明だが、ジャック団長に見切りをつけたのでは、と伝えられている。

また、五凶星会計係のマキシマム氏が、ミュラー氏に五凶星のアーマー、ブラック・ネメシスを横流しした嫌疑がかかっているとの情報（内部告発）もある。

五凶星内部は、決戦を控えた今となって、なにやらただならぬ混乱状態におちいっている様子である。

パミーラ島沖海戦 ソレイユ同盟艦隊圧勝

先月20日、パミーラ沖に結集したソレイユ同盟（ランカスター、スチュアート、ロアール３国による軍事同盟）の艦隊は、連合王国軍と交戦状態に入った。

王国軍は究極の魔法による奇襲を計画していたが、事前に察知した冒険者がこれを報告。艦隊はパミーラ海域から緊急離脱し、危機を回避した。その後、反撃に出た同盟軍は王国軍を駆逐し、圧倒的勝利をおさめた。

グレオン抹殺 暗殺戦争に終止符

暗殺ギルドの長グレオンが、ロド火山で数名の冒険者の手によって成敗された。とはいっても、暗殺ギルド自体は先々月、連合王国の手により壊滅したばかりである。グレオンはロド火山で、恨みかさなるロミナ王女を暗殺しようとしたものらしい。グレオンには邪水のテクタス暗殺などの嫌疑もかかっていた。

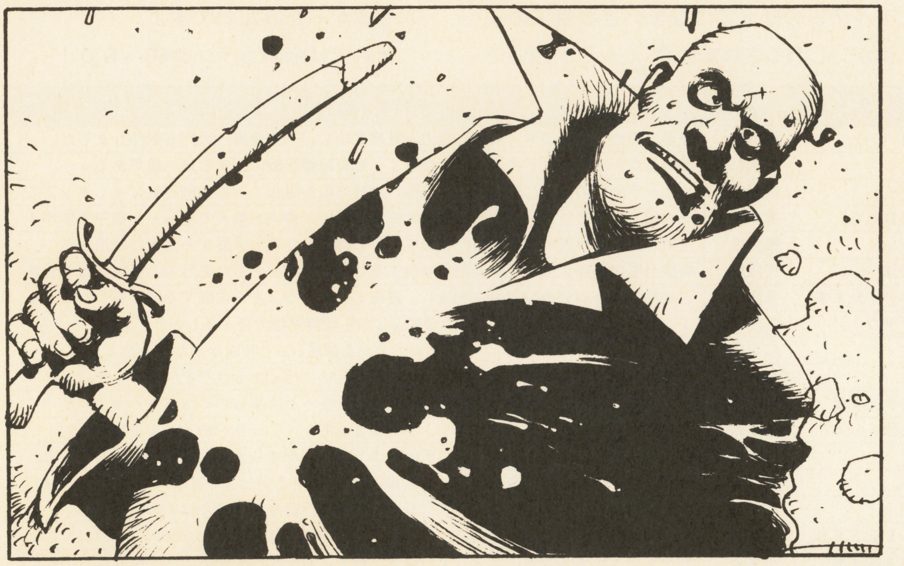
リオナ王女の亡霊出現!? 光の計画に警鐘？

先月から、ロド火山のふもとの沼に、先日お亡くなりになったリオナ王女（連合王国第２王女）の亡霊が出るという噂が流れている。目撃者の話では、王女の亡霊は、妹のロミナ王女の名を呼んでいたということで、冒険者若干名が接触に成功したとの情報もある。連合王国側は、この件を黙殺の模様。

エリガス会合　続報 均衡のテクターついに動く

先々月、エリガス湿原に集結した均衡のテクタスとテクター監視者たちだが、会合で何らかの進展があったようで、彼らが湿原を再び離れたことが確認された。

会合の内容は不明だが（一説には合体テクターに関することとも）、均衡の勢力側もこれで最終決戦の準備をととのえ終えたのは、間違いないだろう。



疫病戦線に王手！ ダークフェイスの正体判明

先月18日、霧の森一帯に蔓延しているダークフェイス（ＤＦ）の疫病に対抗すべく、疫病対策委員会（委員長イヴ・セイナ）が再結成された。

また、先々月、霧の森のアシャク神殿で冒険者が発見した巻物から、ＤＦの正体がダークネスとランカという元冒険者であることが判明。

その他の点でも、事態は急速に進展しつつあり、疫病をめぐる一連の騒動にも、ついに決着がつけられるのでは、との期待感が高まり始めている。

第13回の 情報

最後の情報です。返信ハガキの情報欄に数字などが書いてある人は、下の表に当てはめ、文章にしてください。情報は横一列で一文です。

注：ただし、次の記号はどの欄にあっても、特定の言葉を表わします。

Ａ：サモイレンコ　Ｅ：光の
Ｂ：光の娘　Ｆ：闇の
Ｃ：テクター　Ｇ：均衡の
Ｄ：テクタス　Ｈ：セフィス

A	B	C	D	E
1. キミのキャラクター	1. レベル上昇	1. ミュラー	1. 行動	1. 成功／勝利
2. (他の) 冒険者	2. デニス	2. 疫病神アシャク	2. 味方	2. 失敗／敗北
3. ロウィーナ	3. シルヴィア	3. ソレイユ同盟	3. 封印	3. 行方不明／消滅／解散
4. ラバルト	4. フィーニア	4. 地下迷宮	4. 爆発（爆破）	4. 返り討ちにあった
5. アルティウス	5. ジーナス	5. 計画／罠	5. 暴走	5. 死亡
6. ロミナ王女	6. ダークフェイス	6. 勢力	6. 力	6. 保護
7. 邪神ダモン	7. メリィとアイル	7. 合体	7. 救出／脱出／逃亡	7. 断ち切った
8. NPCのブラハード	8. レムル	8. 復活	8. 回避	8. 平和が戻った
9. NPCの女の子	9. 最終決戦	9. 改心	9. 倒す・攻撃	9. 戦乱の世が訪れた
0. 迷子の司祭	0. 疫病	0. 告白	0. 裏切り（裏切った）	0. ～をあきらめた
W. 地上から	W. 連合王国	W. 説得	W. 見破る	W. ～しなかった
X. テクター暴走呪文	X. 光の竜	X. すべての	X. 送り届ける	X. ～された
Y. 行動の対象とした相手	Y. 一緒に	Y. 道連れに(巻き込まれて)	Y. 相討ち	Y. ～させて（して）いた
Z. おめでたう	Z. 愛のプレゼント	Z. 力を失った	Z. かばって	Z. ～しようとしたが失敗

第12回 ランキング発表

お次はランキング発表です。そういや次回は、いよいよ最終ランキング。同時にトータル・ランキングも発表されるわけですが、どうなっているでしょうね。

7回に中間発表をして以来、そのことに触れていないのは、わざと気をもたせていたからなんですが(笑)、はたして？

後半戦の新人賞とニコスタ（テレカ）当選者の発表も合わせて行ないますよ。

さて第12回ですが、ＮＰＣではネコ×101が人気。放して偵察に使う人やら、おとりに使う人やら…。101匹全部に名前をつけてたヒマな人も！　101匹全部倒してレベル・アップ？　返り討ちにあって、ＭＩＡになってましたね…(笑)。

失恋男のパパナスは…下を見てね。ロイル君は、兄貴のミュラーより、女の子に人気が。やはり将来性の差でしょうか？　アイテムのほうではなまいきな魔王の子供がいじわるされてて、ちょっとかわいそう。合格ヘルムはキャラではなく自分のために買ってる人が結構いましたよん。

そういや今回は、〈禁断のまほ～〉やとっておきのアイテムを使っちゃう人が多かったです。記事のほうであと２回と発表したので、皆さんがまんしきれなくなったのでしょうか。エンディング間近ということで、レベルアップを狙った無謀行動(一発勝負？)も目につきました。

皆さん命は大切にね！　最終決戦でどの陣営の味方につくか、今回で決心した人も多かったみたいですよ。

それでは今回もランク60へＧＯ！

1位～20位

キャラクター名	種属と合計レベル	職業	プレイヤー	行なった行動
デュバハラン	妖4♂	魔術師	長尾英恭　香川県	連合王国のロド火山爆砕計画に協力。見事成功し、下方世界への門を封印しました。
デステニイ	人4♂	戦士	岩城健　東京都	五凶星からブラック・ネメシスを強奪！　犯罪組織を敵に回すとは、勇気あるぅ～。
ル・レース	人4♀	神霊術師	早川康介　福島県	パミーラ島沖の艦隊に対する連合王国の突攻作戦を阻止！　英雄的行動で４Ｌアップ！
ニージェ	半6♀	狩人	Ｐ.Ｎ.ＭＯＫＯ　熊本県	光の娘、光のテクターに合流。最後の決戦に向けて情報を教えてもらった様子ですが？
シャドー	人4♂	盗賊	荻野忠臣　福岡県	空賊の方。逃げ遅れた冒険者などをすくいあげつつ、下方世界から地上に脱出ぅ！
デン・イー	角3♂	戦士	井出本芳洋　大阪府	特設会場の闘技大会で見事優勝。参加することに意義があると言うも、優勝とはご立派。
ローマン	人3♂	魔法戦士	Ｐ.Ｎ.べいすたあず　兵庫県	再結集した疫病対策委員会に参加し、疫病とクレメイアさんに関する進言をしたそうな。
スマイリー・デモン	人3♂	戦士	Ｐ.Ｎ.ゲドウ　兵庫県	グレオン退治に命を燃やす18歳。今度逃したら切腹覚悟で望みましたが、見事トドメを！
ヴェド・ウィンダム	妖3♂	魔術師	森本浩之　広島県	五凶星に協力し、サモイレンコ氏とロド火山を爆破。ひと花咲かせたかったんですって…
スバル	人4♂	戦士	山下英之　神奈川県	沼地にリオナ王女の亡霊が出るというので、会いに行ったそうです。さてその成果は？
シャリーラ・シャール	人3♀	魔術師	Ｐ.Ｎ.催馬楽和貴　神奈川県	カニナベ目指して巨大ガニ退治。でも氷の石を使うと冷凍ものになっちゃうよん？
メミル・ラジェット	人3♀	魔術師	Ｐ.Ｎ.杉里えりる　千葉県	ミュラー弟のロイル君の身を案じ、つきまとって……ミュラーのとこまで護送成功！
リュウガルト	人3♂	戦士	滝上貴正　埼玉県	押し寄せる冒険者をはねのけ、ロドのドラゴン一家を守りました。Ｌアップどぇ～す。
ミアーサライ	妖3♀	司祭	小浜研一　千葉県	ロミナの待女をどこぞやへ連れていきました。どこぞといっても皆さんもよくご存じの？
セフィーロ・レオーネ	妖3♀	治癒術師	中間雅樹　千葉県	ミュラーになにやらご注進。疫病（ＤＦ）関係の行動をとってたはずの方ですが…。
アルフレッド	半3♂	呪術師	Ｐ.Ｎ.ＡＬＦＲＥＤ　愛知県	101匹のネコを放っては捕まえるんだぞ～です。訓練成功でランク20は久々だね(笑)。
カイン・ゼルトラン	人3♂	魔法戦士	Ｐ.Ｎ.ああ紳士服　千葉県	ダークフェイスの疫病に感染している方。ＤＦに対抗すべく生命の木を探しだしました。
ミスト・ガイア	人3♂	魔法戦士	Ｐ.Ｎ.プレイヤーアキラ　広島県	連合王国や五凶星からロドを守るという行動。レベルは上がったけど、阻止は失敗？
マーク・ライザックス	人3♂	戦士	桜井雅幸　東京都	失恋パパナスに殴る蹴るの暴行を加え、熱血青年に更生させたとか。よかったね(笑)。
シグマ	人3♂	魔法戦士	阿部伸之　神奈川県	老ドーズにコーネリアのことを聞き込み。ドーズとコーネリアは友人だったんですって。

21位～40位

キャラクター名	種属と合計レベル	職業	プレイヤー
ランド・ハウウェル	人2♂	戦士	滝ケ崎和泰
ティン・クル・スター	人2♀	戦士	石田あきら
バグ・ノービス	人2♂	狩人	田村亮平
ゲオバルディー	角2♂	戦士	Ｐ.Ｎ.朱雀翔
ラガー	角2♂	盗賊	Ｐ.Ｎ.みじぴん１号
ミリー・メジック	妖2♀	神霊術師	Ｐ.Ｎ.蓮甲雷
マイザー	角2♂	剣士	Ｐ.Ｎ.ポン太
リン・クレール	角7♀	剣士	Ｐ.Ｎ.見留大輔
レイ・リーテングラム	半2♂	魔術師	Ｐ.Ｎ.有余
ルース・スティング	人2♂	魔術師	Ｐ.Ｎ.せんまい道士
ソニッシュ	人2♂	武術師	Ｐ.Ｎ.ＤＡＲ
クスタル・ローグ	人2♂	狩人	Ｐ.Ｎ.天水知佳
レンブラント・リート	人2♂	賢者	Ｐ.Ｎ.白鳥純
クレス	人3♂	魔術師	Ｐ.Ｎ.うさぎつね
ルレミア・テール	半2♀	治癒術師	Ｐ.Ｎ.あーけ論
タオナ	半2♀	賢者	Ｐ.Ｎ.夕月風矢
ルフェール・カルタス	人2♂	剣士	Ｐ.Ｎ.背空水晶
セイリア・リーン	妖4♀	魔術師	Ｐ.Ｎ.サキ
フィリア・ファラーン	半2♂	魔法戦士	山本恵司
リュウ・ラドルヴァー	人2♀	聖戦士	Ｐ.Ｎ.露加翔

41位～60位

キャラクター名	種属と合計レベル	職業	プレイヤー
ガリック・ロウ	角2♂	戦士	田中優保　北海道
ジャルバ	人2♂	聖戦士	松田章二　大阪府
リュード・ウィルマー	人2♂	戦士	白戸健次郎　愛知県
フォトン・ワン	角2♂	剣士	中川光一　千葉県
タケル	半2♂	狩人	小鹿広美　北海道
アミス・レイバル	人3♀	剣士	永山英樹　福岡県
ロベルト	人2♂	剣士	和田尚之　茨城県
アルセム	人2♂	聖戦士	伊藤博範　高知県
シフィル	人2♂	聖戦士	真鍋弘昭　香川県
マイクロフトホームズ	人2♂	剣士	平野岳人　香川県
ジキルド・ハイド	半2♂	呪術師	岩田直人　東京都
ライフ・ウッド	半2♀	治癒術師	鈴木勝　東京都
スレイン・ザーシュ	半3♂	魔法戦士	Ｐ.Ｎ.マイリー戦士団　福島県
エミリー	人2♀	戦士	佐藤健一　神奈川県
シルビア・ミーア	人2♀	治癒術師	飯塚藍子　埼玉県
カイン・アルザード	人2♂	戦士	最上忠視　栃木県
サーゼル・ベルスレイ	人2♂	剣士	春名貴彦　兵庫県
アルザード・トゥース	人2♂	剣士	Ｐ.Ｎ.ピグミー　福岡県
アックス・トマホーク	人2♂	戦士	水吉雄樹　新潟県
セリオス・エルシード	人2♂	剣士	高橋正志　東京都

エンディングストーリー

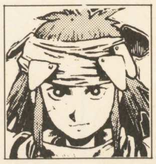
エリガスの湿原

そこには均衡のテクタスが集まっていた。監視者も混ざり全部で十数人はいるだろうか。
「合体テクター？」
ミュラーが驚いた声をあげる。
「そう、均衡のテクターは合体させ、一つのより強力なテクターと化すことができるのじゃ。光や闇のテクターと互角にわたりあえるほど強力なやつにな」
そう語ったのは火の監視者を名乗る老人だった。ここに均衡のテクタスたちを集めた張本人でもある。
老人はここに集まった４人のテクタス、すなわち火のヴァルデス、地のコソウラ、水のアルタイス、邪水のルゥリアの顔を順繰りに見回した。ミュラーはテクタスでも監視者でもないが、セフィスから風のテクターを預かっているので、この場にいるのである。
「わしは火の監視者じゃから、テクタスの合体をつかさどっておる。お前さんがたにここに集まってもらったのも、この危機に際し、我々均衡のテクタスがテクターを合体させるべきか否かを決めてもらうためなのじゃよ」
「それに、我々がどの陣営を敵あるいは味方とすべきなのか、ということも決めてもらわないとね」
風の監視者フィーニアが口をはさむ。
重苦しい沈黙があたりを支配した。
しばらくの後、ようやくシィーガ・ヴァルデスが口を開いた。
「テクターは合体させるべきだろう」
「ああ」と、ミュラーも答えた。
「そうしなけりゃ、この場は乗り切れないだろう。光と闇のテクタスが相討ちになってくれるのを祈るのは虫がよすぎる」
「で、誰がそれを着ることになるの？」
地の監視者の一人、ベルという少女が首をかしげた。
「そういう問題もあったか…」
「シィーガがいいと思うけどな。なんといっても戦士だし、兄貴だしぃ」
すかさずコソウラ少年が叫んだ。
「俺はそんなうつわじゃねぇ。経験ならセフィスのほうがあるだろ？」
だがミュラーは首を横にふった。
「彼女はまだ下方世界だ。たとえ彼女が脱出してくるとしても、もう時間がない。
それに……彼女は彼女なりにすることがあるはずだ」
「じゃあお前さんはどうなんだ？　セフィスの名代なんだろ」
「俺は正式なテクタスではない。テクターを預かっただけだから資格がないんだ」
シィーガはなおも次の身代わりを探そうとした。が、いつの間にか皆が彼の顔をじっと見ているのに気づくと、あきらめたようにがくっと肩を落とした。
「……わかったよ、仕方ねぇ」
「次は敵と味方についてだが…」
アルタイスがつぶやく。
「それはもう決まっているだろう」
言いつつもミュラーが顔をくもらせる。
「そうだな」とシィーガ。
皆も黙って、ただうなずいた。

登場人物紹介

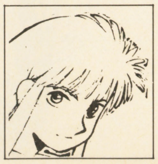
今回のストーリーは第12回の皆さんの行動に基づいたものです。ですから、前回のストーリーよりは過去の時点のお話になってます。さて、主な登場人物は右の通り！

ミュラー



◀本編の主人公（多分）。セフィスやロウィーナたちの仲間。

セフィス



◀均衡の神ファティマの風のテクターを持つ少女。

サモイレンコ

◀邪神ダモンにつかえる魔人。五凶星を率いている。

メイリィ

◀通称光の娘。光の神に地上につかわされた。目的は不明。

「ねぇねぇ、テクターを合体させると予言はどうなるの？」と、コソウラ。
「予言では最後の戦いで２人のテクタスが命を落とすとなってたわ。合体を行なうなら、均衡・光・闇、それとコーネリアのテクタス、この４人のうち２人が…」
皆が再びシィーガを見つめる。
「でも、そんな心配をするより、予言そのものを出し抜くことを考えるべきだわ。皆さんお忘れ？　予言の最後は〝世界の破滅〟という言葉で結ばれているのよ」
フィーニアの言葉に一同の顔がぐっと引き締まり、緊張感が高まった。
そこへいきなり老人が口を開いた。
「第一、テクタスは４人ではなく、５人じゃ。邪水のテクターは正規のテクターではないから、合体には関係ない」
それを聞いた邪水のテクタスのルゥリアは、顔をこわばらせた。
あわててアルタイスがフォローする。
「大丈夫、ルゥリアにもシィーガにも、俺たちみんながついているんだから」
だが、うろたえたルゥリアは、思わず胸に秘めた思いを口走りそうになった。
「ミ、ミュラーさん！
もうこれで最後だから、私……」
すべてを打ち明けそうになったルゥリアだが、危うく自制心を取り戻し、出かかった言葉を飲み込んだ。
「……ふん。私は先に戻るから、あとは勝手にやっといてちょうだい」
フィーニアはそう言い捨てると、呪文を唱え始めた。すぐに紫色の輝きと共に魔法が発動し、フィーニアの身体を包んだ。光がおさまったとき、そこにはもう彼女の姿はなかった。
「あいかわらずせっかちなやつじゃの。じゃが、我々も急がんとな。余計なことは気にせんで全力を尽くせばいいんじゃ。テクターの合体、そしてリンドスじゃ！」

そして、五凶星本部――

サモイレンコはいよいよ戦いの場、リンドスの迷宮へおもむこうとしていた。
既に迷宮には五凶星の者を先行させ、氷の迷宮、すなわち冒険者やテクタスを血祭りにあげるための罠も準備させている。しかも、リンドスの迷宮はサモイレンコと同じくダモンの使徒、死霊の王リッチが支配する地である。舞台装置はこれ以上は望めないほど整っている。
ただ……。
「フィーニア様がお戻りになりました」
魔人の思考はそこでさえぎられた。
報告する党員の声に続き、13人衆のフィーニアが姿を現わした。
『エリガスの会合は終わったわけだ…』
サモイレンコは密かにつぶやく。
「ただいま戻りました。なにやら騎士団の連中が騒いでいるようですが、いかがいたしましょう」
「放っておけ。役に立たんやつらめ。くれてやったブラック・ネメシスの取り合いでもしているのだろう」
「では、まずご報告させていただきます。ロド周辺を調べて参りましたが、セフィスの消息はいぜん手がかりなしです」
『セフィスか』
サモイレンコは考えた。あと少しだったのだが。デニスをおとしいれ、バランスを盾に迫り、フィーニアを泳がし…。
だが、今も消息は不明だ。火山の爆破には成功したが、安心はできない。
「それでは私はこれよりリンドスに向かい、13人衆のユリウスに合流いたします。計画の成功をお祈りしております」
「ああ」
長い長い計画。まずアシャク神を味方に引き込み、闇の側にバランスを崩す。光の勢力がバランスを回復させるためにテクターを投入したところで、わざと手を抜き、バランスを光に傾かせる。そしてそれを口実に、ダモンに闇のテクターを出現させる。最後にリンドスでその成果を刈り取り――。

目の前のフィーニアは、氷の迷宮が侵入者を撃退するためではなく、そこを通過した者を逃がさないためのものだと知ったとき、どんな顔をするだろうか？

そして光や均衡にくみする者たちが警戒している、テクターを暴走させる呪文。彼らは、自分たちの陣営のテクターにそれが使われることを極度に恐れているようだが、彼としては、その心配は必要ないのだと教えてやりたいぐらいだ。

「くくくく…」

くるりと入り口に向き直り、足早に去って行くフィーニア。その背中をみつめながら、魔人は笑みをもらした。

いまや魔人の思いは一つだった。

『そう、あともう少しだ……』

★

そして最後に、リンドスの迷宮――

「貴方が光の娘……！」

驚きの声を上げたのは、アレアで新たに光のテクタスに選ばれた青年、リグ・ワードである。

目の前にいる娘は確かに存在感はすごいが、外見は普通の娘に見える。もっと特別な何かを期待していたリグは拍子ぬけした思いだった。

「どうかしましたか？」

「い、いえ何でもないです」

少女の問いにリグはあわてて訂正する。

「さあ、これをお受け取りください」

少女が差し出したのはキラキラと輝く、美しい鍵だった。

「…？」　彼がなにげなく受けとった鍵は、みるみる巨大化し剣の姿に変わった。

「封じの剣です。それと私の光の力、テクターで魔人や他のテクターを封印しましょう。でも封印する前には、どのような方法を用いてもその力を奪わないと…」

光の娘メイリィは、そこでつらそうに言葉を切った。

「わかっています。テクターを身につけたサモイレンコほどの男を、他のテクタスもろともに封印するのですから。そのすさまじさは理解しているつもりです。私の身がただで済むはずがないのは重々承知しております。もとよりこの命、貴女のためにお捨てする覚悟です。どうかお気になさらないでください」

「ありがとうございます。ただ、貴方や他の方を巻き込まなければならないのが…残念です。でもなぜ貴方は、私のことをそうまで理解してくださるのですか？」

「テクターが教えてくれるのですよ。それに貴女の哀しそうな顔を見ていれば、

それくらいのことはわかります。

さぁ、行きましょう。誰かがやらなくてはならないことなのですから」

「ええ…」

★

光を信奉する者も
闇の道を進む者も
均衡を保とうとする者も
そして、それ以外の者も
今や思いは一つだった
『そう、準備は整った』

まさら亭
番外地

なにやらシリアスなお話の後で恐縮ですが、ここはまさら亭番外地。皆さんのおハガキをご紹介するコーナーですよ。

P.N.北倉薪
嬉しいけど、少し気が早いよぉ。この消印だと、まだ13回のゲーム前のはずだし、こっちも来月の記事書かなきゃなんないし(笑)。お気持ちだけサンクス！

P.N.たけぴょん
ハガキの中に書いてあるけど、司祭って人気ないのかな？　そんなことないと思うけどな～。いつか（第2部だけど）ランキング表が司祭だらけで悲鳴をあげたこともあったよん。

ここ番外地のあちこちで紹介しているのは、皆さんが編集部あてに送ってくださったダブルムーンのイラスト・ハガキです。今回は３枚のみの紹介ですが、実はもうずいぶんたまってるんですよ。第３部では冒険者さろんばっかりで、イラスト投稿はあまりご紹介しませんでしたもんね。カラーはがきも紹介したかったなぁ。でもスタッフは送ってくれたハガキをはげみに、がんばってたんですよ。

そうそう、ゲームが終わったあとの感想なんかも送ってくれるとうれしいなぁ。最後（第13回）の返信はそろそろ皆さんのところに着いてるころだもんね。

第３部のダブルムーンは、第２部以前とはいろいろと違うことをやったので、スタッフとしては皆さんのご意見を聞きたいなぁ、と思っているのですよ。

P.N.竜花りと
おお、このようなおハガキを待っていたのですよ。最近は彼らがパーティを組んでるのも見られなくなりましたね。でもなんでミュラー君がいないのぉ(笑)？

今明かされる第3部の真実

このコーナーは、いろいろあった第3部のタネあかしを、ちょっとだけしてみようかなというページです。今回はその前編ですよ。

あの人物は…

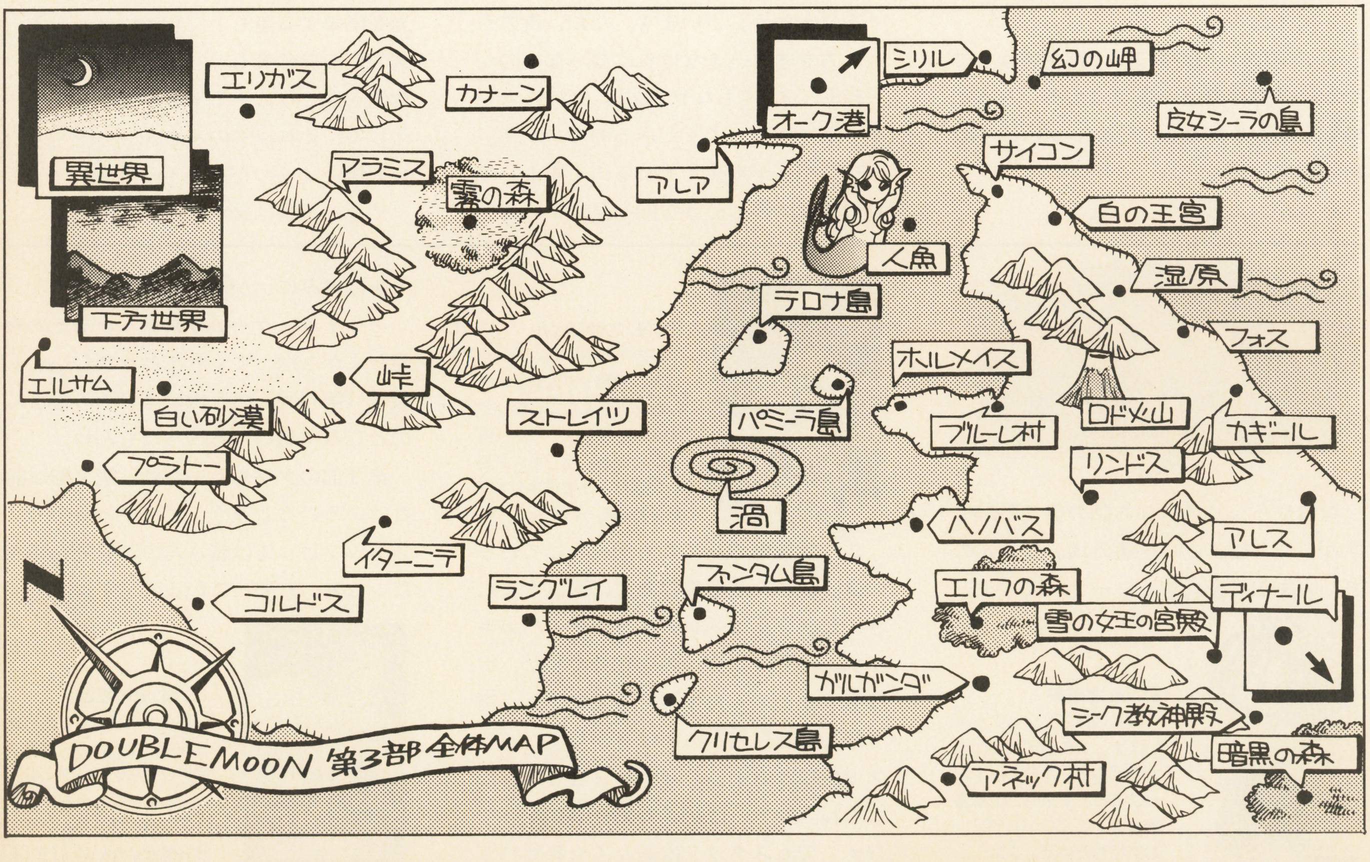
まずは主要キャラが第３部の間、実際にはどんな行動をとっていたのかを解説しましょう。といっても今回はセフィス、デニス、メリィだけなんですけどね。

■セフィス：５回までは普通に行動していましたが、６回にデニスとロドで密会してからは、ミュラーたちと別行動を始め、潜伏活動に移りました。敵にまわったと思ったデニスから密かに神鎧予言の内容（そしてフィーニアが風の監視者であることも）を教えられ、なにやらセフィスも思うことがあったようです。

そしてサモイレンコとの対決。だが、セフィスは不利な条件の戦いを避け（あるいはバランスが光に傾いていることを口実に、サモイレンコに利用されることを避け）、ロドから下方世界へと向かいます。サモイレンコを葬り、デニスを救う方法を探すために…。

■デニス：セフィス同様、５回あたりから、秘密活動を開始。五凶星13人衆として活動しながら、独自の目的（サモイレンコから自由になること、あるいは…？）のための行動を始めたのです。セフィスとのコンタクト、フィーニアとの連携…。そして８回にはついに、バランスが光に傾き過ぎるのを警戒したためか、連合王国の召喚儀式の妨害という強行手段に出ます。サモイレンコから、連合王国に対する介入禁止の命令が出ていたのにも関わらず…。以後は、やはり下方世界へと身を隠し、セフィスやシルヴィアに合流。そして現在は……。

■メリィ＆アイル：フォスのあたりに住んでいたが、疫病を避けサイコンの方に避難して来た姉弟という設定でした。１～２回に登場。当初は再会を果たしたら終わりのキャラのはずだったのですが…。人気が異様に出て、親衛隊までできてしまったので、急きょ錬金術師コーネリアの子供という設定がかつぎ出されました（笑）。このため予言の第８の鎧はコーネリアの鎧ということになりました。本当は、ダークフェイス＝疫病神アシャクの鎧が登場するはずだったんですよん。



（前編）!! どど～の暴露編

マップ・ガイド

左ページに載っている地図は、第３部の舞台となったラディス海峡周辺図です。始めのころから参加なさっていた方には、なつかしい地名もあるのでは？　第３部は、皆さんにＤＭワールドのあちこちをうろついてもらおうと、地図を毎回変えたので、こうやって全体マップにしてみるとなかなかのものがありますね(笑)。

それでは何回も登場した場所を中心に、少々タネ明かしをば！

リンドスの迷宮：最近は光のテクターが流星として落下した場所として登場（１回)。次には闇のテクターの鍵が存在する場所として登場しました(７回)。鍵は迷宮の主のリッチが有しており、その情報を入手した連合王国は、ダンジョン・レースというイベントをかくれみのにして鍵の奪取をもくろみました。冒険者を利用して迷宮になだれこみますが（それでなくても危険な場所なので、彼らの力を借りなければ突入すら困難だったでしょう)、五凶星13人衆のルガールに先回りされ、作戦は失敗します。このときには、サモイレンコ御大や結成して間もない暗黒騎士団もリンドス入りして、連合王国と冒険者を妨害しました。連合王国が密かに冒険者を利用したり、情報の操作、秘密工作を始めたのは、この頃からでした。

で、リンドスには、闇のみならず光の鍵（今回のストーリーを参照）まで存在することが判明したのは第10回。光の娘は鍵を回収するため、10回～12回にかけてリンドスで活動していました。リンドスにかくもいろいろな重要アイテムが集中するのは、実は……。な～んて、それは次号のお楽しみ(笑)。

ファンタム島：善なるクリスタル・ドラゴンがいました。大勢の冒険者がドラゴンを倒そうとしましたが、これは失敗。竜は実際には炎のテクターを守っていたのであり、島をおとずれた冒険者に試練を与えました。そして選ばれたシーィガという青年にテクターを授けたのです。

ちなみにこの島の隣のクリセレス島には、海賊のアジト（財宝）がありました。

エルフの森：コルテスとセフィスたちの決闘の場となっていましたが、その前後、この森は東から広まって来た疫病の危機にさらされていました。一部の冒険者たちが森のエルフに頼まれ、疫病の原因となっていたワイバーンを倒し、森を救いました。ただ、エルフ(妖精族)以外は立ち入りが制限されていたので、参加するのが難しい冒険ではあったようです。

アネック付：ガルガンダ西方のこの村もダークフェイスの疫病関連で登場。この孤立した村に、疫病から逃れて来たドワーフの部族が現われ…という冒険の舞台となりました。冒険者たちがドワーフたちを救い、彼らの落ち着く先を用意した時点で冒険は成功となりました。

異世界：月が一つしかない世界。動物や人間のまったくいない世界で、パミーラに発生した渦（水のテクターの暴走によるもの）に巻き込まれると行けるようになっていました。第２のコーネリアの塔があり、そこにはコーネリアの鎧が保管されていました。暴走したときに飛ばされた水のテクターの守護者がいたのもこの世界（記憶喪失の少年の姿でさまよっていたので発見・保護には手間取った様子)。この世界からの帰還に失敗し、行方不明になった冒険者も多数いました。

下方世界：この世界には、ロドの門から第８～12回に限り行くことができました。闇の魔剣、ラバルト、第６回に地上で撃退されたアシャクがいる場所でした。

ロド火山：リンドス、霧の森などに並ぶ重要地点。ここの火口付近には麻薬鉱石が産出し、犯罪都市ガルガンダ（そして五凶星）の収入源となっていました。その火口の奥には邪神ダモンの神殿が存在し、その更に奥には、封印された下方世界への門がありました。しかも門の前には強力な悪魔が魔法でくくりつけられており、門番代わりにされていました。

この悪魔は、サモイレンコが下方世界への門を開いた８回に解放され、北の方で峠の魔王として、しばし君臨しました。

最後につけ加えるなら、門の奥（すなわち下方世界）には、闇のテクターが封印されていたというから、なんともすさまじい場所だったわけですね。当然、ＭＩＡ（行方不明）が一番発生したポイントでもありました。

霧の森：ダークフェイスの疫病が最後にまんえんした場所。そこでひっそりと暮らしていた獣魔族（８回に登場した正体不明のお助けキャラはその一人で、獣魔族の少女でした。同じく10回のベルミエールも！)が、そのため全滅寸前に陥っていました。地のテクターがあったのもここ（５～６回)。かわいい犬（５回のお助けキャラ）がいないと、その場所にはたどり着けなかったんですけどね。

ロアール連邦の当主ロダム氏も、この森で隠居生活を送っていました！

総　括

というわけで、皆様がいだいていた疑問も少しは晴れたでしょうか？　こうやって一部を紹介しただけでも、なんともごちゃごちゃしたストーリーですが、毎回7000人程度の方々が参加されていたため、多少お話を複雑にする必要があったのです。皆さんも、お話がたくさんあって、好きな話を選べたほうが楽しいでしょ？　あと途中から参加なさった方には、わかんない話もあったでしょうね。ごめんなさ～い。

残念ながらスペースの関係上、すべての種明かしはできそうもありませんが、次回は後編「サブストーリー編」をやる予定。お楽しみに！

冒険者談話室 まさら亭

みなさんこんにちは！　今月のまさら亭はなんと拡張版です。番外地の方はもうご覧になりましたよね？　まずはさっそくお便り紹介から行きましょう。

「たぶるむーん第3部終！　めでたしでめでたしで終わってほしいですね。(後略)
P.N.さんしょくだんご」

たしかにその通りですね。できればみなさん、めでたしめでたしで終わってほしいんですけど、五凶星と連合王国側で対立している人もいるし、無理かなぁ…。

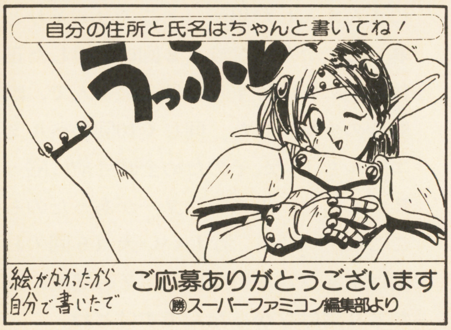
そうそう、気になる下のスペースは、12回に予告した、お絵描き作品優秀作の発表コーナーです。皆さんは、第11回の返信ハガキに、いつもなら草薙先生のきれいなイラストが印刷されているのに、わざとスペースがあけてあったのを覚えてますよね(笑)。今回はそこに書いてあった作品の中から、優秀作6作を選びました。「自分の住所～」とか「ご応募～」とかいう文字も、ちゃんと印刷に出てるかな？　さて、次のお便り！

「皆様おつかれさまでした。(もうすぐ) 3部終了。早いもんだ…。3部から初参加したのだが、すでに底なし沼状態。9回中4回郵便事故という貴重なことも経験したし(涙)。月1回が楽しみだ。さあ～皆さん第4部に向けてダッシュだ～！　P.N.天野大蜡」

郵便事故がずいぶん多いですね。切手を貼り忘れたりとかしてません(笑)？

ちなみに第4部のことはいろいろ考えてはいるのですが、現在のところはま↗

冒険者美術館

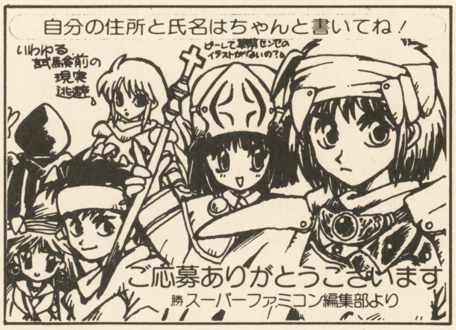


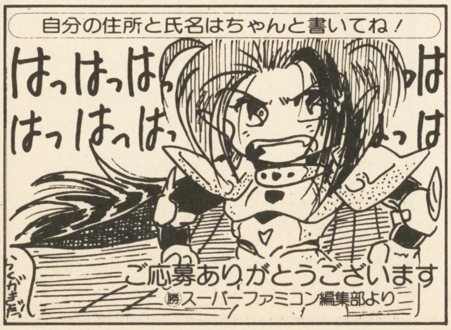
◀エニス・イーファン
池田高久
うっふんとか書いちゃって、知りませんよ、ご両親に変な目でみられたって。
百歩ゆずって、たとえ貴方が一人暮らしだとしても、郵便屋さんに白い目で見られることは確実！　出して後悔してません（笑）？

◀ルゥシェ・バルバロイ
P.N.ソーサラー
ルゥじん第2号は、この方(笑)！　ルゥシェさんは正義と秩序の神に仕える司祭さんだそうですが、妙に嬉しそう。ふつうのイラスト・スペースに比べ大画面だから、そう思えるだけなんでしょうかね？

▶ロウル・ガーター
P.N.花火
なんかわかりませんけど迫力のあるイラストがスタッフの気をひきました。妙に味もあるし…。でも、この欄のイラストって、ここに載らないと自分に返ってきちゃうんだけど、そのこと少しは考えてみた(笑)？

▶ルゥリア・バリアリー
P.N.スクウルド
邪水のテクタスの方。大学の試験前にお書きになったそうですが、試験の方は大丈夫？　おや、東京の高田馬場の大学の方ですね。かくいう筆者はそのライバル大学の…関係ないですね、そんなこたぁ（笑)。





◀アシュラ・ナーシス
P.N.真田魔炎
この方もなにやらずいぶんと元気。ここにイラストを書かれる方に共通した特徴なのでしょうか？　裏には「もうどうすれバインダー」などと書いてあります。自分を見失わない程度に頑張ってくださいね(笑)。

◀ヘルライド
風間正志
というわけで最後は今月のマネマネ君の1等賞です。どうやって書いたんだか知りませんが、ご苦労さまです…。ところどころインクがにじんだりしているのはご愛嬌。ほんと～～～に、ヒマだったんですね(笑)。

まったくの白紙状態。多分次号で詳しくお知らせできるとは思うのですが。

「うちのアドル君は後半から参加したというのに歌大(サイコンの歌うたい大会)で賞をもらうわ、愛しの魔王様に幽鬼にしてもらうわ…幸せすぎですっ！　もっと早く参加してればよかった～。ちなみに私はコソウラ君の大FANです。
P.N.綴喜　終」

そうです。歌大のアドル君(『ミミズの歌』！)はいつの間にか、幽霊になってしまっていたのですね。ううっ、かわいそう。「もっと早く～」というのは最近けっこう目につくお便りで、ありがたい限りです。始まったばかりのヒーローズ・ウォーも応援してね～(笑)。

「東京でイベントを開くなんてオレたち大阪人は行けるもんじゃないよ！　このイベントには行きたかったけれど、また次回を楽しみにしています。(後略)
大阪府　遠藤裕司」

ごめんねぇ～。いつもいつも東京で…。西や東でもやりたいんだけど、ついつい楽な地元でやってしまうのだ。

いろいろ考えてはいるんだけどね…。

といったところで今回はおしまい。次回はいよいよ最終回。おみのがしなく!!

冒険者さろん

冒険に参加された冒険者の方で、特におもしろい方、有名人の方、美男美女の方々などをご紹介するのが、当冒険者さろん。今までいろんな方をご紹介してきましたが…？

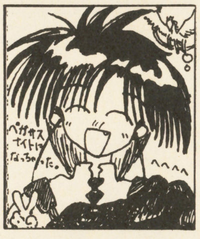
今晩は。ダブルムーンのトリといえば、いつもおなじみ冒険者さろん。残念ながら来月は載せなきゃいけないことがた～くさんあるので、このコーナーはお休みの予定。というわけで、さろんは今回が最終回なのですが、あまり気にせず、今夜もお集まりいただいた9名の方をご紹介いたしますよ！

アルト
人間／盗賊♂
P.N.池田九郎
だいぶ前に下方世界に放り込まれた盗賊さん。あ～ぁ、頭にキノコまで生やしちゃって…。もうすっかり順応なさったようで、お兄さんは安心しましたよ(笑)。

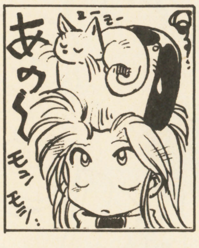
カオス・ルシーア
半妖精／魔法戦士♀
P.N.きのこう
こちらもデニス様命の方。サモイレンコに協力してますけど、あの方は火山を封鎖しようとしてたんだから、まずいんじゃあないのかなぁ。いいのかなぁ……(笑)。

ベルク・ドルフィン
有角族／戦士♂
富澤礼子
連合王国に敵対し、ミュラーたちに協力。というわけで、この方も今回は火山に向かわれています。なんかずいぶんとカッコいい方ですね(お姿もセリフも)。

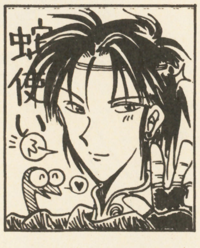
アレス・オーガスト
人間／聖戦士♂
P.N.あーけ論
例の魔法の封筒で、お手紙ですね。妙にシュールな文章がスタッフの胸を打ちました。ミュラーのもとには、他にもたくさんのお便りが届いていたご様子。



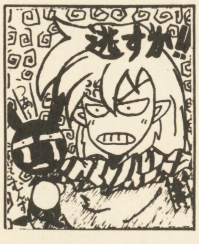
ツムジカゼ
人間／魔術師♀
P.N.てんてこ舞
ペガサス・ライダーになられた方。ミン王女を殺さないで、って書いてあるけど、それは実際に助けに行ってあげないと、リオナ王女のときの二の舞に…(泣)。



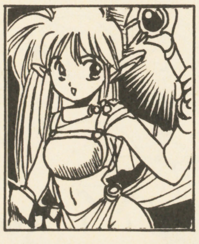
ミーファ・ロクール
半妖精／司祭♀
P.N.海野仲道
にゃ～にゃ～とうるさいネコでも、寝てるとかわいいもんですね。でも彼女の足元には残りの100匹がいるはずなのでわっ！　はっ！　想像してしまった…(笑)。



ラス・カリス
人間／聖戦士♂
P.N.神代響
ヘビを使って驚かせ、ロミナ王女の手紙を奪う。そして魔法の封筒ですぐさまミュラーの元に送り届ける。ムリヤリ行動だなぁ…。成功しなかったでしょ(笑)？



ミカド・スライヤーン
半妖精／神霊術師♂
P.N.駄留蔵
なんか魔王の子供さんを虐待してますね…(笑)。子供を練習台に、最終的には親をいいなりにしようということのようですが、大丈夫なのでしょうか？



サラ・アルファン
妖精族／魔術師♀
P.N.早乙女翔
下方世界からの脱出方法を求め悪戦苦闘。デニスさんなどと行動を共にしておられるようですが、果たして無事に脱出できたのでしょうか。ちょっと心配。

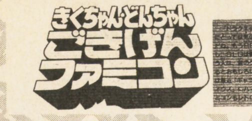
次回の〝ヒーローズ・ウォー〟は

ギルド間の争いはいっそう激化！　しかも帝国のあちこちでキナ臭い動きが……。そんな中、アルたち一行は、あいも変わらずひたすら元気(笑)！　困っている青年と少女を助けたと思ったら、余計な事件に片足をつっこみ、なにやらヤバイ立場に…？

次回のダブルムーン伝説エピソードⅢは、10号(5月21日発売号)に掲載されます。
いよいよエピソードⅢの最終回を迎えます。お楽しみに……。

最終回!!

きくちゃん ごきげん どんちゃん スーパーファミコン



1988　vol.11

最初のタイトルロゴはこんなにシンプルだったのだ。ＲＰＧっぽくというコンセプトで、重量感を感じさせるよな。

1988　vol.14

ロゴは流用だけど、バックに模様をつけていっそうにぎやかにしたタイトル。きくどんのイラストもチェンジ。

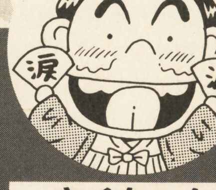
1988　vol. 22

ドラクエのイメージで作った３代目のタイトル。右側に刺さっているのが、初代優勝者へのプレゼント『帝王の剣』だ。

1989　vol.11

この頃からＲＰＧのノリを捨ててデザインチックなタイトルになっている。きくどんのキャラもコミカルになったよな。

どんちゃん



きくちゃん

きくどんの『ごきげんスーパーファミコン』もいよいよ今週でおしまい!!　みんな長いことバカな２人につきあってくれてありがとな。最終回になにをやろうかいろいろ考えたんだけど、やっぱり最後には素顔の２人を見てほしいってんで、今週はGSFの歴史を振りかえる思い出の座談会だ。おいらの原稿もきくちゃんのイラストも今日で見納め!!　GSFの秘密を最後に大暴露大会だぜ!!

ごきげんスーパーファミコン最終回記念座談会

終わりだよ！全員集合!!

司会・写真／原口一也(大喰い)

もうこれっきり。最終回スペシャル座談会スタートだ。

どん　終わっちゃいましたね。

きく　終わりましたね。

きく・どん　しみじみ～。

司会　というわけで、人気絶頂(!?)のまま連載を終わられるわけですが、まず2人の現在の心境を率直にお聞かせください。

どん　ナハハハ。心境ですか!?　まあとにかく今回の原稿が無事に入稿できればいいなと(笑)。答えになってないよな、こりゃ。

司会　いやまあ、ギャグで返したほうが読者も喜ぶでしょうし(笑)。今回はくだけたノリでいきましょう。それでは、きくちゃんのほうは？

きく　とりあえず、切られるんではなくて(笑)、円満に終わることができて何よりです。まあ、あっという間だったよね。

司会　どのくらい続いたんですかね？

どん　始まったのが、'88年の7号だから……、足かけ18年ですか。

きく　ウソつけ(笑)、5年じゃねーか!!　最後までいいかげんなこと言ってます。スイマセン。

今明かされる、きくどんのコンビ結成秘話とは!?

司会　このページを始めることになったきっかけというのは、なんでしょうか。

どん　当時、オレときくちゃんが『少年ジャンプ』で読者ページをやってる、さくまあきらサンの元で働いててね。そこに、その頃マルカツの副編をやってたT田さんが、新しい読者ページを作りたいからって相談に来たんですよ。

きく　たまたま、そこにぼくたちがいたと。

どん　ファミリートレーナーの『迷路大作戦』で遊んでました(笑)。

きく　オレはアップルパイを食べてました(笑)。

どん　そんなわけで、急きょコンビ結成となったわけです。

きく　そんなわけって、どんなわけだかちっともわかんねーよ!!

どん　だからですね、当時ウチらはヒマだったんですね。そんで、さくまサンとしてはこいつら2人に仕事を振って修業をさせようという軽い気持ちだったんじゃないですかね。

きく　まさかこんなに長く続くとはねー。

↑第1回目の表紙だ!!

うひょ～、これは恥ずかしい！　めでたい連載スタート号('88年7号)のトビラだぜっ!!　なんつったって、2人の顔が今と全然ちがうのは笑えるよな。そして、なーんとさくまサンの祝辞で始まっているところがベリーゴージャス!!　でもタイトルロゴは、みじめに手書きなのだ!!

きくどんの秘密を最後に全部ぶちまけるぜ!!

読者のオモチャになることが究極の目標だったのだ!!

きく　まあ、読者のオモチャになろうという気持ちでやってたから、それは達成されたんじゃないかな。今のどんちゃんを見ればわかるけど。
どん　おいおい、オレだけじゃないだろ(笑)。
きく　いや、おまえだけ(笑)。
どん　まったくこいつは身の程知らずだね。まあ、話を戻すと、当時のファミコン雑誌の読者ページはどれも面白かったんだけど、なんかプロが作ってるなという印象だったんですよ。で、オレらは20歳そこそこで、比較的年齢が読者に近かったんで、一緒になってバカやって遊ぼうと思ってましたね。

今とは性格が違っていた、きくどんのキャラクター!!

司会　きくどんのキャラクターの性格っていうのは、実際の2人と同じなんですか？
どん　これはもうそのまんま。最初は今と立場が逆でね、きくちゃんがボケ役でオレが真面目な司会進行役。そういう性格づけで始めたんだけど、書いてて息がつまっちゃったんですよ。あー、自分がボケたいボケたいって(笑)。
きく　オレもどんちゃんとつきあい始めたのってその頃だから、よくキャラクターもつかんでなくて、うまく描けなかったよな。
どん　それである日突然、キャラクターの性格をパッと変えちゃったわけです。そしたら、すんなりハマッて。きくちゃんは普段からツッコミきついし、オレはボケるの好きだし。
司会　それで、どんちゃんが鼻をたらすことになったんですね(笑)。
きく　当時、たらしてましたからね。
どん　たらしてねーよ(笑)!!
きく　たらしたような顔してたんだよ(笑)!!　土居さんのパンツかぶったイラストよりいいだろ。ピチャっていうのより。友情だよ、友情！
どん　全然友情、感じませんが(笑)。

きく　テレビネタも多かったしね。
どん　あと個人的に下ネタが好きだったな。根が下品なもんで(笑)。それで何年か前に、編集の人に下ネタが多いって指摘されたんですよ。それから自粛しましたけど。
きく　自粛してねーよ。その後もエドモンド本田がフリチンで、ポコチンふりまわして飛んでたじゃねーかよ(大爆笑)!!

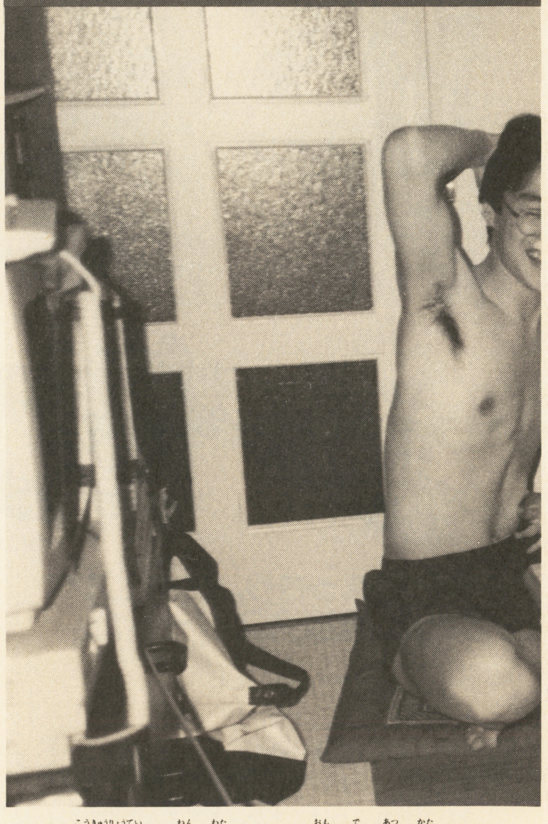
長い連載の中で、思い出に残る投稿者とハガキたち!!

司会　じゃあ5年に渡る連載で、だいぶ遊び仲間は増えたと思いますが、その中でも特に印象に残った投稿者っていますか？
きく　オレはあれだな。たしかボツだったと思うけど、ペンネーム"へをしてもひとり"(笑)。
どん　ワハハハハ!!　ペンネームが面白いだけじゃねーかよ(一同大爆笑)!!
きく　ネタは全然おぼえてないんですけど(笑)。
どん　ウケ狙うよなー、きくちゃん。オレが印象深いっていうと、やっぱり今までのレースでベスト10に入った常連たちかな。
きく　特に歴代の帝王はね。
どん　すぐさま脳裏に浮かんでくるよ。初代が桃太郎戦士で、第2代が…誰だっけ(笑)？
きく　覚えてねーじゃん!!　虎那魅兼人だろ。
どん　そうそう、それから喜奇木鬼、えーと…商人キミタと、三国太郎太…だっけ？　非常に印象深い5人です(笑)。
きく　すっかり忘れてんじゃねーかよ！
司会　読者からのクレームが目に浮かびますね。

みんなのハガキはこうして選ばれていたんだぜ!!

司会　思い入れのあるコーナーはありますか？
どん　連載を始めるときに、いくつかコーナーを作ったんだけど、その中で今までずっと残ってるものが、やっぱり好きですね。"ごきげん野郎"とか"いちゃもん"とか。あと1週で終わった"ごきげんファミスタ"や、3週くらいしか続かなかった"ごきげんパーティ"なんかも、逆の意味で思い出深い(笑)。
司会　ハガキを選ぶ基準ってありましたか。最後に読者は知りたいと思うんですけど。
きく　どんちゃんの選考基準はあれだよな。まず女の子だったら予選通過。それからお年玉くじつき年賀ハガキだったらシード(笑)。
どん　ハガキの表しか見てねーじゃんか!!　まあ女の子だと気になるってのはあったけど(笑)、ゲームファン以外の人が見ても笑えるギャグを中心に選びましたね。

初公開!!　ついに正体



⬆赤坂の高級料亭で5年に渡るGSFの思い出を熱く語った2人。(ウソ)。おいらの自宅でバカな話に花を咲かせたのだ。右にいるのがきくちゃんで、左にいるのがおいらッス。

ごきげんファミコンはドリフで始まりドリフで終わる

司会　マンガやテレビで、2人がギャグの影響を受けたものってありますか？

きく　なんといってもドリフだよ！

どん　マンガだと『マカロニほうれん荘』！

きく　あと、『できんボーイ』(笑)だろ!!

どん　ワハハ！〝しりふりしりふり、ちちふりちちふり〟って、そんなワケねーだろ(笑)!!　それから、『レース鳩777』と『がっぷ力丸』ですか。そりゃギャグじゃねーってば(爆笑)!!

司会　読者はさっぱりわからないですね。ところで、今後また2人で読者ページをやる予定は。

どん　長いことやってたんで、しばらく休養して新しいネタを仕入れてからですかね。

きく　でも、やっぱりやりやすいよな。

どん　気ィ遣わなくていいしね。マンガ描いてくれって言ったら描いてくれるし。

きく　遣えよ気を(笑)!!　ネタがないときに、ページ全部マンガで埋めようってのはやめてほしい!!　それが辛かったな、コンビとして(笑)。

司会　では最後に、今までGSFを支えてくれた読者ならびに投稿者のみんなにメッセージを。

どん　今まで応援してくれてありがとうございました。あと、歴代の担当編集さん、デザイナーさんご苦労さまでした。投稿者のみんな、プレゼントが届くのが遅くても怒らないでね。

きく　イライラすんなよー(笑)!!　ババンババンバンバン、歯みがけよー!!

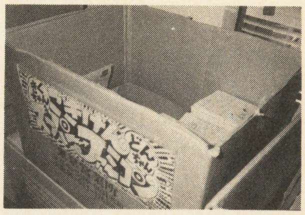
どん　また来週ーーッ!!

司会　ねーよ!!

きく・どん　そいじゃさいならー!!

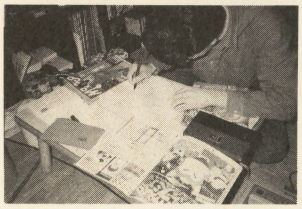
を現わした井沢寛と菊池晃弘!!

初公開!!　GSFのハガキ箱!!



読者から来たハガキは、ここにどっさり集められる。そしてときどき編集部にやってくるきくどんが、箱の中から次にやるコーナーのハガキをあさっていくのだ。ちなみに右側にあるのがボツ箱。こっちの箱に入っているハガキの方が圧倒的に多い。

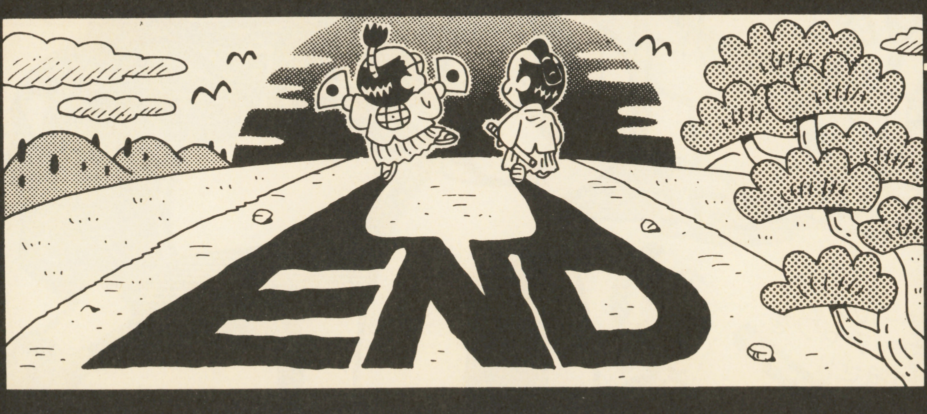
どんちゃんの仕事場拝見!!



井沢寛の秘密の部屋を、読者のキミだけに見せちゃうぞ。6畳一間の豪華な仕事場だぜ。ちなみに家賃は2カ月滞納中だ。ここで、GSFの原稿がバリバリ書き上げられるんだね。でも、テレビを見てたり寝てる時間の方が多いんだよ。

最高に泣いた1枚のハガキ!!

5年分の数ある投稿ハガキの中で、きくどんが最高に腹をよじって泣かせていただいたのが、ごきげんピカソに来た佐賀県・マリオ&ヨッシーの鈴木亜久里のイラスト。全然似てないのに、亜久里と言い切る読者の無鉄砲な生き方に思わず感涙だ。



GOKIGEN SUPER FAMICOM

〈STAFF〉

文……………………いざわひろし
絵……………………きくちあきひろ
レイアウト……こまつひろのり
　　　　　　　　たぐちひろかず
担当編集………よこたひろゆき

〈CAST〉

ヒーロー&ヒロイン
……投稿者のみなさん

GSFに続く新しい読者コーナーの予告が次のページに!!

ついにウンバボ共和国 カテリーヌ㊪の勅令下るっ!!

いよいよ9号から始まる**新投稿**コーナー

マルカツ紅蓮隊

きくどんのごきげんスーパーファミコンに続く新コーナーが決定したぞ。その名も『マルカツ紅蓮隊』だ!! “紅蓮隊”とは外敵よりウンバボ共和国を守るべくカテリーヌ㊪の命により結成されたスーダラ武闘派集団『MAT』のメンバーである。チームリーダーの大ボケオカマ拳「横珍」、ツッコミ馬鹿拳「僕珍」は部下を引き連れ日夜悪業に励んでいるが女帝㊪様だけには逆らえない。そこで紅蓮隊から読者チーマーを大募集するぞ！ 入隊資格はおもろい奴！ さぁ、ハガキを出してキミも紅蓮隊の一員だっ!!

募集コーナーは

●俺だけヒットチャート
本当におもしろいゲームを、キミの独断で決定してくれ！

●うんこ座り激投稿！
日頃から腹の底にたまっていた怒り、うっぷんをぶつけてストレス解消だ！

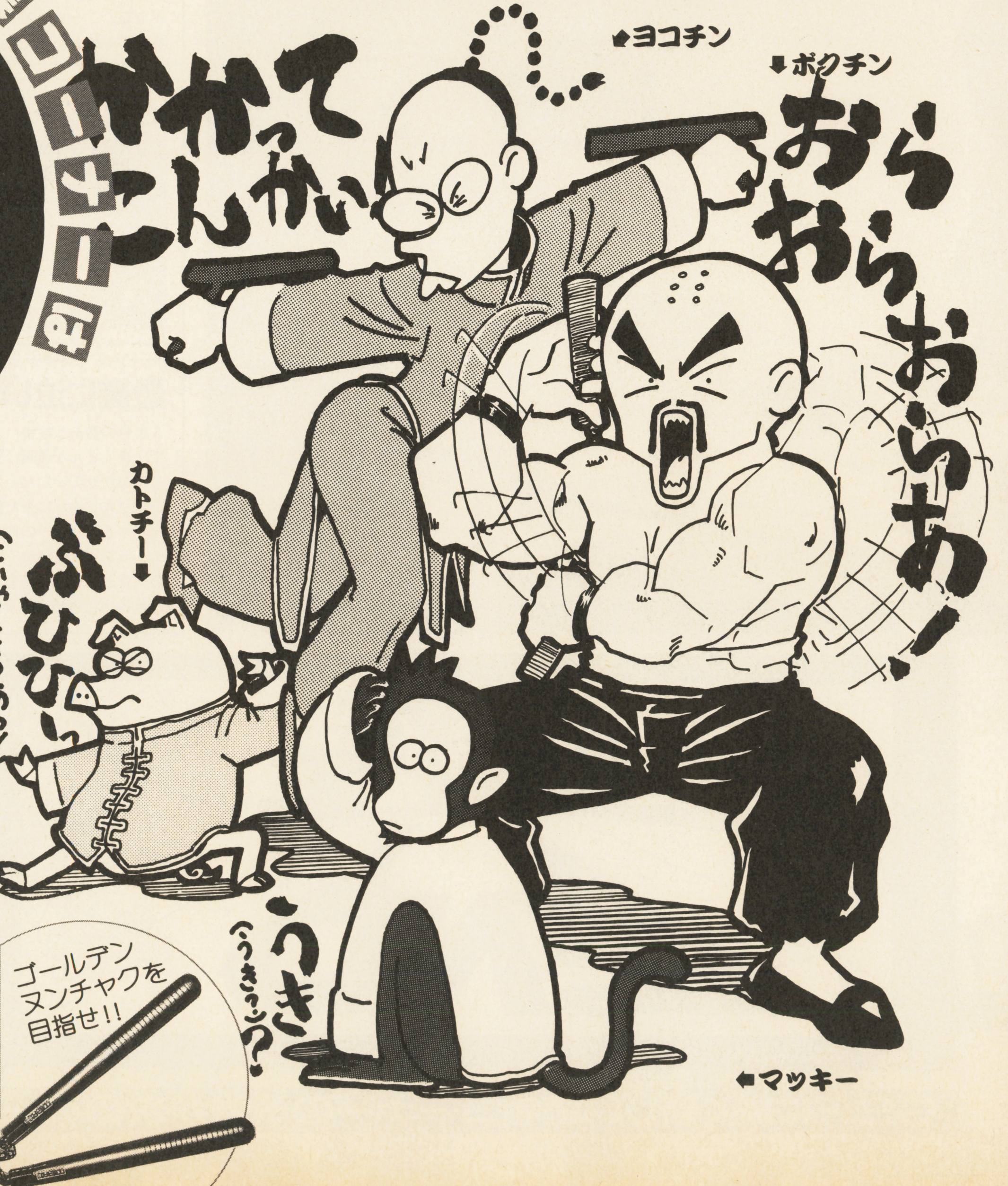
●俺のダチ話
キミの周囲にいる変な友だちやアブナイ奴らをみんなに紹介してくれぃ！

●ゲーム無頼伝
ゲーム生活を通して体験したおかしな出来事、失敗談、逸話などを広く募集するぞ

●部室のヒソヒソ話
あまり大きな声では言えない、ゲームに対する好き嫌いを本音でオレたちに教えてくれ

●女帝に謁見
紅蓮隊を取りしきる女帝カテリーヌ宮 女帝様の素顔を見たい奴は貢ぎ物を献上せよ！

●女帝のケーキを喰らえ
悩みごとを女帝様にそっと告白 きっと力になってくれるハズだ!?



新ポイント制

5ポイントで3級(白帯)
入門を認められる。(隊員証書)

10ポイントで初級(黄帯)
㊛テレカがもらえる。

15ポイントで2段(茶帯)
㊛Tシャツがもらえる。

20ポイントで3段(黒帯)
㊛ウォッチがもらえる。

30ポイントで4段(師範代)
好きなＳＦＣのソフトがもらえる。

40ポイントで5段(四天王入り)
好きなゲームハードがもらえる。

50ポイントで10段(師範)
ゴールデンヌンチャクが贈られ、新派独立が認められる。ページの中になんと！ 自分のコーナーを作ってもらえる（好きなＳＦＣソフト＋ハードをもらえる)。

鉄下駄(ペナルティ)
つまらない投稿には鉄下駄の刑としてマイナス1ポイントの罰だ。もちろん0ポイントの人にもマイナスカウントするぞ。マイナス王にはツラ～くて、オモ～イ重罰が待っているのだ!? 心して投稿に励んでくれ。

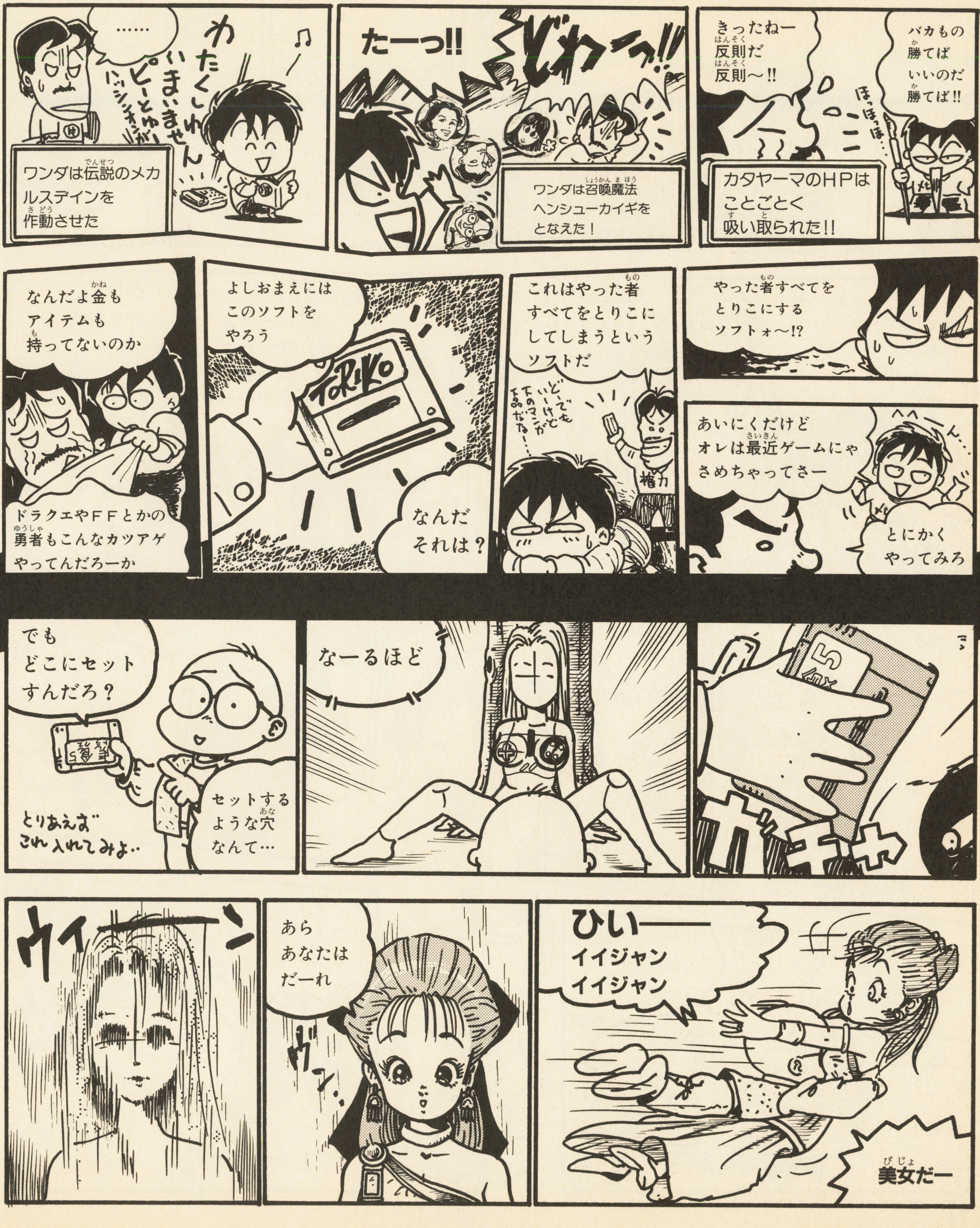
※もちろんMACももらえるゾ!!

ワンダとはいどの
劇場
第4回 究極のお宝
常日頃からボンヤリ生活している兄弟がいました
ボッ
ポッ
なんだ？ 何かおもしろいコトでもあんのか？
なァ 兄ちゃん
どっかに宝物でも落ちてたか？
宝探しに行かない？
竹やぶから1億円出てくる時代だからな
とーとつな展開だな まっ いいか
兄ちゃん それいつの話だよー
ちょーちん ぶぶかっ!!
ドン
よし探しに行こう！
二手に別れた方がイイな オレ上に行くから おまえ下へ行け
えー 別々に行くの〜
じゃな
ぴょーん
ああ ガンバロね〜

ワンダバダ長沢編

高樹はいど編

上下で楽しめるお得なコミック!



こんなソフトがあったらねェ…

殺らんから〆切り守れ(担当)
メモリー不足担当のペコチーあべ!!
恐怖のRPG早解き女!
どぴおおーooん
BGM・ロボコップ3
殺らねば殺られるっ!!
たーっでーっとーっ
スブスブ…
やったーっ
ついにやったぞーっ!!
ワンダよ　その熱い心が大事なのださめちゃいけない
はっ!
カタヤーマ…おまえは俺にそのことを教えるためにこのソフトを…
ん　下から声が…
ガクガク
ピー
オリョリョ
ひ〜っ
ワンちゃ〜ん
助けてよー
リセットどうやんのさー
あらら
バグっちゃったよ〜〜
コノヤロ
どうしたんだよー
あら　なによー
ちょっと
いいじゃない
のよー
テレやさんねー
※つづく?※

第3回 バーコードボーイ公認全国大会

3号にわたって熱き戦いが繰り広げられたバーコードボーイ公認全国大会も、今号で最終バトル。そして今回は全国大会の上位3名、計9名で争うグランドスラムも行なわれる。そこで真のグランドチャンピオンが決定！全国の猛者の頂点に立つのはどの戦士だろう…!? グランドスラムへの切符を賭けた最後の戦いが今、始まる。

グランドスラムへ…残る席は3つ!!

優勝

決勝

準決勝① / 準決勝②

準々決勝① / 準々決勝② / 準々決勝③ / 準々決勝④

- 伊能秀一（ケントウシ）
- 瀬谷義考（グリズリー）
- 山本倫弘（ロード）
- 山田秀一（ウィザード）
- 千田浩一（ドルイド）
- 笠原直矢（ファントム）
- 田村太志（リッパー）
- 中島健太（ニンジャ）
- 萩原健二郎（オークメイジ）
- 山北晋一郎（オーガー）
- 川出浩義（バルキリー）
- 大西成人（バード）
- 山口忠（ドウケシ）
- 中山裕人（ヨゲンシャ）
- 井上賢一郎（オークリーダー）
- 酒井勉（リッチ）

優勝は温泉生まれの女戦士

今回の優勝は女戦士バルキリー。某温泉のお土産品というから、そりゃ強いワケだ（なんのこっちゃ）。今大会の紅一点なのでがんばってほしい。さぁーこれで残りの3名も決定、全9名の戦士がそろった。全国バーコードボーイフリーク1億8千万人（だいぶ大ゲサ）の注目を集める中、頂上バトル、グランドスラムへと場所を移し最終決戦の幕が今、上がる!!

結果発表

•優勝•	川出浩義
•2位•	山本倫弘
•3位•	酒井　勉

準々決勝① 伊能秀一（グリズリー） VS 山本倫弘（ロード）

㋗はめったうちを連打。押せ押せムード。だが㋺のホリーフォースを6発受けダウン。

準々決勝② 笠原直矢（ファントム） VS 中島健太（ニンジャ）

㋫はドレインでHPを吸いまくる。㋥必死に回復。だが、さらに吸われ㋥ミイラ化。

準々決勝③ 萩原健二郎（オークメイジ） VS 川出浩義（バルキリー）

老戦士㋔と女戦士㋩。㋩は㋔の攻撃をよけ、会心&必殺とつげき！ ㋩強し。㋔は老死…。

準々決勝④ 中山裕人（ヨゲンシャ） VS 酒井　勉（リッチ）

㋵先制のホリーフォース。㋷はライフドレインで回復。続いてメテオの雨を降らし圧勝。

準決勝① 山本倫弘（ロード） VS 笠原直矢（ファントム）

㋫得意のチュー²ドレイン。㋺は回復し呪文を浴びせるが、また吸われて㋫は回復。しかし㋫の攻撃が途切れたとたん㋺怒りの会心2連打炸裂！ くわせ者㋫が惜しくも負け。

準決勝② 川出浩義（バルキリー） VS 酒井　勉（リッチ）

㋩が会心で先制するが㋷はあざ笑うかのごとくライフドレインで回復。㋷の猛攻で㋩のHPは半分を切った。だが中盤から㋩決死のとつげき連発！ ㋩まさかの大逆転勝利!!

3位決定戦 笠原直矢（ファントム） VS 酒井　勉（リッチ）

HPでは㋷が倍近く上回るが、くわせ者㋫はDPが高くドレインを持つ。先手は㋫。おハコドレイン。しかし㋷もドレインで返しさらにメテオ2発&竜巻で3位に残る。

決勝戦 山本倫弘（ロード） VS 川出浩義（バルキリー）

決勝は善玉対決。いきなり㋩が会心2連発。㋺はヒーリング連発で回復を図るが、差は開くばかり。攻撃は最大の防御しかりの㋩が連打で押しまくり㋺を下し優勝！

BARCODE BOY
GRAND SLUM

熱すぎるぜ!超最終決戦!!

ついにきたグランドスラム。ここで真のNo.1、グランドチャンピオンが決定する。対戦方法はランダムに並べたトーナメント方式で、実力はそれぞれほぼ互格といっていいだろう。予想もつかない㊩究極バトル。王者はいったい誰……。

★GRAND CHAMPION★

優勝決定戦
- 準決勝①
  - 第1回戦：第二回 二位 川上貴行（ハイマスター） / 第二回 三位 山内誠（マセンシ）
  - 第2回戦：第三回 一位 川出浩義（バルキリー） / 第三回 二位 山本倫弘（ロード）
- 準決勝②
  - 第3回戦：第三回 三位 酒井勉（リッチ） / 第一回 三位 大澤公俊（マスターシーフ）
  - 第4回戦：第二回 一位 菊地潤（カラテカ） / 第一回 二位 山口浩二（マドウオウ）
  - 第5回戦：第一回 一位 中村和美（リュウキシ）

回戦				寸評
第1回戦	第3回3位 酒井 勉（リッチ）	VS	第1回3位 大澤公俊（マスターシーフ）	魔王㋷のドレイン攻撃に㋮は回復するのみ。実力の差が出たが、㋮攻撃できずに敗退。
第2回戦	第2回1位 菊地 潤（カラテカ）	VS	第1回2位 山口浩二（マドウオウ）	終始㋕のペース。だが中盤から地道に回復する㋮。攻撃と回復を使い分けた㋮の勝利。
第3回戦	第1回1位 中村和美（リュウキシ）	VS	第2回2位 川上貴行（ハイマスター）	序盤から壮絶な斬り合い。両者ともひたすら攻撃。とつげきを3回決めた㋷の快勝。
第4回戦	第2回3位 山内 誠（マセンシ）	VS	第3回1位 川出浩義（バルキリー）	㋩とつげきを連発するが、高DPの㋮にダメージは小。㋮は呪文×4で紅一点㋩を下す。
第5回戦	第2回3位 山内 誠（マセンシ）	VS	第3回2位 山本倫弘（ロード）	㋺はホリーフォース。㋮はメテオ、トルネードを使い回復に回った㋺を会心で沈めた。
準決勝①	第3回3位 酒井 勉（リッチ）	VS	第1回2位 山口浩二（マドウオウ）	悪の2大対決。㋷が呪文主体で攻めるのに対し㋮は通常攻撃と呪文を使い分ける。そして㋮の会心！ なんと㋷の½分のHPを削り逆転勝利！ ㋷のうまさが光った一戦。
準決勝②	第1回1位 中村和美（リュウキシ）	VS	第2回3位 山内 誠（マセンシ）	データでは㋷がやや上回っている。序盤は呪文合戦となったが、㋮のMPが早くも売り切れで㋷優勢。しかし、とつげきをスカった㋷に㋮の会心×2！ ㋷は勝てる試合を落す。
3位決定戦	第3回3位 酒井 勉（リッチ）	VS	第1回1位 中村和美（リュウキシ）	両者おハコの出し合いで始まった。㊣のとつげきに㋷のドレイン。だがとつげきの攻撃力はドレインの比ではない。㋷は呪文主体に切り替えるが差は取り戻せず㊝。㊣3位。
優勝決定戦	第1回2位 山口浩二（マドウオウ）	VS	第2回3位 山内 誠（マセンシ）	頂上決戦！ 両者メテオを連発。㊕があやしげな呪文を唱えバリアを張った。㊀の呪文が返され差が広がる。両者MPがなくなり肉弾戦。やはり終始押した㊕の勝ちで決着！

強者どもが夢のあと…

応募総数528通！ 歌にすると♪毎日 毎日 俺らはバーコード 読みがわるくて 手がツっちゃうよ♪ この苦労、持ってる人ならわかってくれるだろう。すっかりバーコード通になったぞ。今日から俺をバーコード大臣と呼んでくれ！…㊗

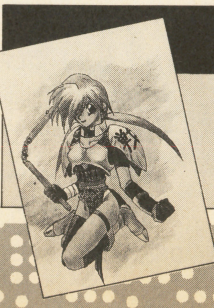
大会は終了。第2回大会でなんと3位だった山内誠がグランドチャンピオンに輝いた。山内には5000MACと好きなSFCソフト1本を贈呈。3号分、1～3位の戦士たちにはそれぞれ3000MAC、2000MAC、1000MACが贈られる。次の大会はみんなの希望次第で実現可能だ。ではバーイ、センキュ。

結果発表

グランドチャンピオン マセンシ
山内 誠

第2位 山口浩二
第3位 中村和美

イラスト大賞も決定!!



イカすイラストから意味不明なものまで色々あって選ぶのが大変だったが、彼に決定だー。千葉県の薙さん。君には2000MACと㊙オリジナルテレカをあげちゃうよん。

めげずにガンバ!!

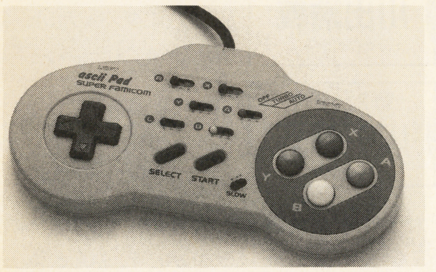
イナズマアズマのメカニムズムズ

ムズムズ日記③
昨年の確定申告でカン違いして二重に納入してしまっていた十数万円がシッカリ戻ってくることになりそうだ。やっぱし税務署は正義の味方だったんだなあ、と感動したよ。ケーサツとは大違いだ。ということでこのテのおカネは有効に使わなければ。ゲーム機全機種買うか。

Q コントローラのボタンが壊れたので買い替えるんですが、どんなヤツがいいでしょうか。

よりよい操作性の実現のために

今回で3回目の「メカムズ」です。読者の方の反応がなくてなかなか不気味だけど気にせずマニア路線を突っ走ります。今回のネタはSFCのコントローラの話です。



⬆連射つきコントローラの一つ、「アスキーパッド」だ。これに限らず少し変なカタチをした製品が多いが、使っているうちに慣れるだろう。接点ゴムは純正品と同じ物が使えるのでボタンがバカになってしまっても安心だ。

⬆ホリ電機製の「ファイティング・スティック」だ。地味な外観だが、業務用とかけ離れた製品ほど使いづらいことをほかのメーカーにも理解してもらいたいものだ。個人的には改造しまくり用のベースとして使ってみたい。

⬇こちらは、純正の王様マーク付コントローラ。

■ゲームへのおカネのかけ方

キミが仮に1万円の現金を持っているとしよう。それをすべてゲームに使うことができるとすれば、どんな使い方があるだろうか。「話題の新作を買う！」という人や「中古ソフト3本ぐらい買ってくる」って人が多いことだろう。でも私はそんな使い方よりも「自分の気に入ったゲームをより快適にプレイするためのアイテム」を買うといいと思うのだ。たとえばSFCの付属の純正品に代わるコントローラだ。

■どんなコントローラがいいのか

というワケで私はコントローラにもこだわりまくるぞ。まずは純正品だ。オモチャ屋さんや量販店では付属品とまったく同じものが売られている。でもボタンがダメになったので新品を買う、というのも芸がない。とりあえずいろんなジャンルのゲームに使えそうなのが、純正パッドとソックリな形でボタンに連射機能のあるパッド。このテの製品はいくつかのメーカーから発売されていて、使い勝手はどれもよさそうだ。連射機能のほかにもコードが長かったり、ボタンが硬めだったりするのもいい。結局どのへんで選ぶかというと、やはり連射機能の内容だ。SFCと相性のいい連射ピッチは毎秒15発。これより速くても対応しないソフトの方が多い。また連射ホールドもあればベンリだろう。スローモーションはいらないけどね。優秀な純正パッドをそのまま機能アップさせた製品だ。純正品の代わりにゼヒ1個持っておきたい。次はちょっと変わったパッド。某L5や「格闘ゲーム」用みたいな製品などだ。先日タックマンのL5を見てしまいましたが、彼は両手でこれを使っていた。片手でやると指がつるのだそうだ。で、6ボタンがきれいに並んだパッドはストIIをやる方であれば持っていた方がよいでしょう。6ボタンパッドでPCエンジン版のダッシュをプレイしたライターによれば、結構使えるとのことだった。

■市販のジョイスティックはどうか

この類の製品にはウルサイよ、私は。パソコン用のヤツが、まだファミコンもない頃からあったが、どれもこれもオモチャで見ただけで使えないとわかる品物ばかり。少しずつ質が向上しているが、まだまだ業務用のコンパネには及ばない。まあ、あらゆる面（特に耐久性）から改良を加えられてきたモノと比較しても仕方ないのだが。私がSFC用の製品の中で1番イイと思うのはホリのファイティングスティックだが、小型のレバーが使われているなど、まだまだ満足できるものとは言えない。

■業務用と同じ操作性を

少し特殊なことではあるが市販のジョイスティックよりも良質なコントローラを入手することは可能。たとえば基板を遊ぶのに使うコントロールボックスにSFC用の変換ケーブルを接続したもの。さらに少しばかりの知識と技術があれば丸ごと自作もできる。しかし、いくら快適なプレイのためとはいえ、SFC本体を壊す可能性もあるのでやめたほうがいいかもしれない。

次回は再び映像カンケイの話。

つづく。

アズちゃんの4つのお願い▶存在自体が悪の象徴と言われる私のカドを奪い去って、人間性をま～るくしてください。絵でも字でもけっこうですから、送ってください。採用者には、私が使用済のムズムズグッズで一礼！
毎号、先着4名様！

うまらにゃ打切り!!

GAMES NOW!

ゲームズナウ！

最新ゲームCMレポート！

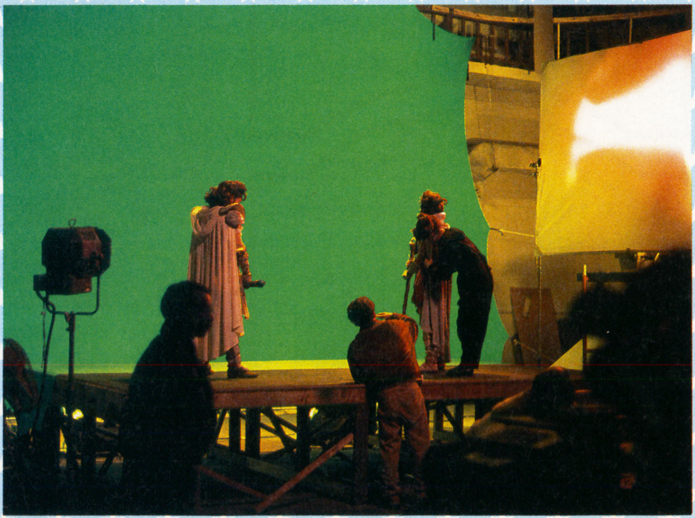
いま、ゲームのCMが最高におもしろい！　そんな中でも、特に見逃せない最新CMをピックアップして大紹介だ!!

T&Eソフト ソード・ワールドSFC

T&EソフトがおくるRPGだけに、CMも力が入っているぞ！　最大の見どころは異色のキャスティングだ!!

超豪華CAST!!

冒険者と魔王の闘いを描いた、この『ソード・ワールドＳＦＣ』のＣＭ。最大の特徴はキャスティングにあるぞ。冒険者役にＷＩＮＫが、そして魔王役には志茂田景樹氏が起用されているのだ！　この異色の顔合わせによって、いったいどんなモノができ上がるのか？　その謎を解くため、３月３日・世田谷区、砧にある東宝スタジオで行なわれた撮影を取材してきたぞ!!

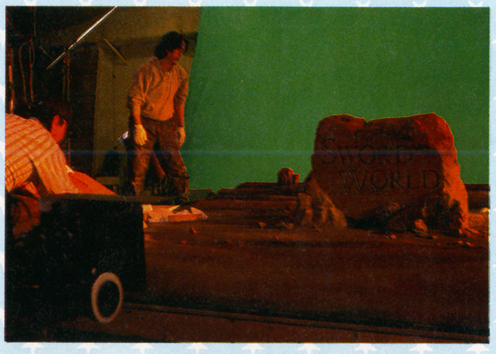


別々に撮影されたシーンがひとつにまとまるのだ!!

撮影は合成用の布のバックでＷＩＮＫだけのものとか、ジオラマ（模型）だけとか別々に撮られるのだ。それが最終的にひとつにまとまり、一本のＣＭとなる。この日の撮影は朝８時から深夜まで、まるまる一日かかった。30人以上のスタッフがスタジオにつめて、熱気あふれる中で撮影が行なわれていたぞ。

ＣＡＳＴの豪華さもさることながら、小道具や衣装も凝っていた！　ＷＩＮＫが持っている杖や剣は、すごく手の込んだ細工モノだし、志茂田景樹氏の衣装にいたっては、総重量が20キロにも及ぶゴージャスなものなのだ。この衣装を長時間着用するのは、さすがにツライ。それにもかかわらず、撮影の合間に志茂田景樹氏がＷＩＮＫに「君たちのは、軽そうでいいね」と、ジョーダンめかして言って周囲の人を笑わせる一幕も……。

冒険者姿が格好いいＷＩＮＫと、迫力満点の魔王を演じる志茂田景樹氏。そして手の込んだ美術とで、ファンタジー世界を見事に再現したＣＭだ。



➡茶色いだけのジオラマを、ライトとドライアイスで雰囲気を出すのだ。

⬅ＷＩＮＫが使う剣と杖。精巧な細工の本格的な造りを見逃すな！

スタッフリスト

代理店プロデューサー：浅野幸彦
プロデューサー：山浦國男
演出：椙山三太
撮影：小林　裕
美術：清水明彦（サンクアール）
スタイリスト：源武美
ヘアメイク：伊藤ゴロー

このCMはここで見れる!!

16：30〜18：00 CX（フジテレビ）系
0：30〜2：00 CX（フジテレビ）系

主に見られるのは上の通りだけど、他でも見ることができるかも。今のところ他の局で、どのくらい流されるかはわからないんだ。他で見かけたら友だちにも教えてあげてね。

⬆まさにハマリ役の志茂田景樹氏！　この衣装でスゴまれると、すごく怖いんだよ〜!!

©1993 T&E SOFT／グループSNE

プロデューサーインタビュー

㈱I&S
プロデューサー
浅野幸彦

ビジュアル的インパクトを第一に狙ったキャスティングです！

――仕上がりはどんな感じになりますか？

ＷＩＮＫさんに今回の『ソード・ワールドＳＦＣ』というＲＰＧのなかの登場人物である、剣士と魔術師をやっていただいて、最後にこのゲームのボスキャラを志茂田さんにやっていただいて、それを倒すっていうんですかね。まあ、簡単に言うとそれだけなんですけどね(笑)。

――コンセプトは？

まず最初にこのゲームはテーブルトークのＲＰＧを元にしていて、それを初めてスーパーファミコンに移植したんだということを強調して欲しいと言われました。アニメーションにするよりも実写のほうが説得力が出るのではないかというところから、最終的にこの手法を選びました。

――今回の超異色キャスティングの理由は？

やっぱりビジュアルインパクトがないと。いろんな人を考えたんだけども、やっぱりあっ！　あの人だってわかる人じゃないとビジュアルインパクトが弱いだろうなと思いました。候補はあったんですけども、一番最後に思いついて、これで決まりだというのが志茂田さんでしたね。志茂田さんとはもともとおつきあいがあったんですけど、ＣＦの仕事は今回が初めてで、満を持してって感じですね(笑)。

ＷＩＮＫさんはＷＩＮＫさんだけですごく納得のいくキャスティングで、それだけで成り立っちゃうかもしれないんですけど、それに志茂田さんのビジュアルインパクトをプラスすることで、広がりと深みを増しより多くの方を魅了できるのではないかと思いました。

今回のターゲットの10代半ばから20代前半の若いファンに対して、志茂田さんとＷＩＮＫさんというキャラクターを借りて中身のよさを訴えたいと思ったわけです。

――苦労した点などはありますか？

それはやっぱり予算内であげることです。その一言につきますよ。

あとは皆さんやはりプロフェッショナルですから。これまでスーパーファミコンなんてやったことなかったのに、今回のはいったいどういったもんかなと各人それぞれ一生懸命研究して……。打ち合わせまでには、『ソード・ワールド』という本格派ＲＰＧのもつ世界観や夢のひろがりを、頭に入れてきてくれましたよ(笑)。

――その御予算はどれぐらいで？

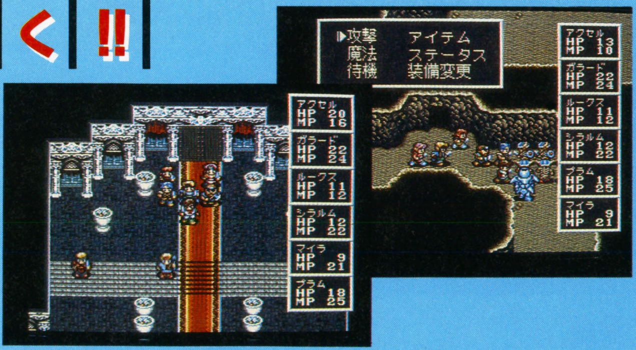
具体的にはちょっと言えないですけど、なんとかやりくりしてます。

大変ですよね、たった15秒間という時間なんですけど、その中で見た人に夢やときめきを感じてもらうのは……(笑)。

ゲームもよろしく!!

ジャンル／RPG
発売日／8月予定　価格／9,800円(予価)
(予約は3月27日より受付中)

『ソード・ワールドRPG』というテーブルトークRPGが原作になっている。ゲームの進行において、会話が大きな要素を持っているのだ。今までのゲームとはちょっと違ったRPGを楽しめるぞ！



ハドソン スーパーボンバーマン

今年、会社をあげてのCMイメージチェンジ計画を展開するハドソン。その第一弾はクレーアニメボンバーマン！　努力と忍耐の撮影現場を取材したぞ。

1コマ、1コマ粘土を動かしながら確実に撮っていくのだ

「ボンバーマンのかわいらしさを知って欲しい」という意図で、クレーアニメＣＭは企画された。

３月２日、撮影開始。暗いスタジオの中でクリエイターの石井氏が、丁寧にボンバーマンの人形を細工していく。その周囲にはたくさんのコンピュータや撮影用の機械があり、多くのスタッフが働いている。

クレーアニメとは文字どおり、粘土を使ってのアニメーション。ミニチュアのロボットを動かしてコマ撮りしていく撮影方法と同じ原理だ。１つ１つ手作業で、腕や身体を少しずつ動かして撮影する。細かい表情は頭ごと取り替えたり、目をつけ代えたりして出していくのだ。どの位動かすのかは、絵コンテを見て石井氏が判断する。

取材中、ＮＧが出た。人形を動かしすぎて、シーンがうまくつながらない。最初から撮り直しだ。

15秒のＣＭを作るのに４～５日はかかる。果てしない作業を繰り返してＣＭは完成する。

⬅絵コンテを見ながら頭の形を変えたり、目をつけ代えたり、少しだけ腕を動かしたりする。

スタッフリスト

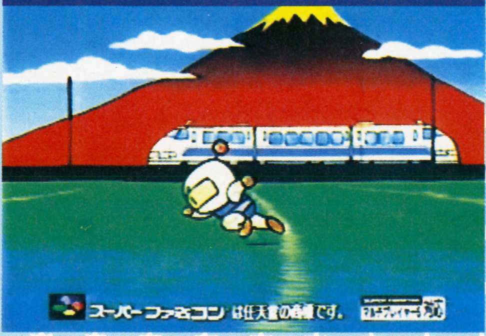
クリエイター
石井卓也

優しいタッチのアニメを得意とするクリエイター。
代表作：「ひらけ！ ポンキッキ　スポット」（フジＴＶ）「プチ・クレイ、もぎもぎ」（ＮＨＫ）

これがウワサのハドソン３部作だ！

影絵編　影絵のボンバーマンの爆弾に火がついて……！

アニメ編　のぞみやジェット機、高いビルもひとっとび！



クレーアニメ編は４人が対戦していると、部屋がいつのまにか地球になってしまうという話。地球は最後に爆弾になり、爆発してしまうのだ。

アニメ編は、新幹線のぞみやジェット機を追い越すボンバーマンがスピーディに描かれる。どちらもストーリー性の高いＣＭだぞ。

©1993 HUDSON SOFT

プロデューサーインタビュー

ハチスケからボンバーマンへ！ハドソンのイメージキャラ展開

ハドソン仲縁
プロデューサー
深沢清澄

――ボンバーマンCMは3部作ということですが？

まず基本戦略からご説明しますと、今年から4本のソフトをハドソンの4つの核としましてね、販売展開しようと。その第1弾が『スーパーボンバーマン』なんですよ。

で、CMに限らず今後、多面的な展開を繰り広げていきます。その中で、ボンバーマンというキャラクターをイメージキャラクターみたいにしようとしてます。

ちょうど創立20周年なものですから、10年使っていたハチスケのロゴもやめましてね、ボンバーマンを新しいハドソンのアイキャッチとして作ってるんですよ。ただ、「BY　HUDSON」という言い方は残しますが、画面はハチスケではなくボンバーマンです。

それで、そのCMの第1弾が影絵の予告編なんです。

➡人形と背景がシンクロするように、ゲーム画面はすべてコンピュータ制御だ。

その後クレーやアニメーションの中でボンバーマンを動かしてですね、「かわいらしいキャラクターなんだ」ということを認知してもらおうと考えました。

夏のキャラバンがボンバーマンなものですから、そのへんまではずっとひっぱっていきます。

――クレーアニメという手法を取り入れた理由は？

ボンバーマンのずんぐりむっくりしたところをクレーで表現したら面白いかなと思いまして。

――このCMのコンセプトはなんですか？

バトルはゲームの中だけでいいと思ってますということでしてね。今世界中でいろいろ戦争がありますんで、そういうことをひっかけてですね。

アニメのほうはよりスピーディになったという、早さを伝えようとしています。2つのまったく違う色合いの中で多面的にボンバーマンをやろうと。

――CM制作でご苦労されたことは？

予算と人選ですね。クレーアニメも人によってムードが違いますからね。ムードがボンバーマンに合うかどうかが大切ですから。

――ちなみに制作予算はどのくらいですか？

どうですかねえ(笑)、1000万くらいですか？　うちとしちゃ大変な額ですよ（笑)。

このCMはここで見れる！

4月4日10:00～、テレビ東京系にて放映するのを皮切りに、さまざまな時間帯で全国で見ることができるのだ。

くわしい日時や放映局は秘密、ということで教えてもらえなかったが、たくさん流すので、どこかで絶対に見れるはずだ。ちなみに、見たら感想を聞かせてください、とのこと。ハドソンにハガキを出すといいかもね。

ゲームもよろしく！

ジャンル／A・PZG
発売日／4月29日
価格／7,800円

爆弾をしかけて敵を爆死させる異色ACT。ステージ中の敵を全滅させて、出口を探せ！4人対戦のバトルモードは想像を絶する面白さ。

任天堂 スターフォックス

やっぱ、あれだよな!!

放課後の男の子４人がゲームセンターに行かずに、スターフォックスをプレイしに家に帰るというこのＣＭ。実は２本めで、この前に別のものが作られていたのだ。ぬいぐるみキャラクター４人（？）が登場する特撮ＣＭが１本め。「やっぱあれだよな！」の名セリフを産んだ。このＣＭの出来はすごくよかったんだけど、「ゲーム内容を誤解される恐れがある」（任天堂広報）という理由で、オンエアされなくなっちゃったんだ。うーん残念！

スタッフリスト

プロデューサー：倉恒良彰　永井健
企画・演出：倉恒良彰　高木一騎
コピー：倉恒良彰
撮影：坂上豊
美術：黒崎達人
メイクアップ：三上俊広（クリップ）
スタイリスト：松村きよみ
動画：小川洋一（㈱白組）
ナレーター：銀河万丈（青二プロ）

このCMはここで見れる!!

この『スターフォックス』のCMは、右に紹介する『星のカービィ』と共に任天堂の提供番組で見ることができるのだ。提供番組は右ページを見てね！

プロデューサーインタビュー

㈱第一企画
CMディレクター
倉恒良彰

あの渋谷の町並みはセットを置いて作ったんです。

――**今回のＣＭのコンセプトは？**

まずこのソフトが、家庭用ゲーム機として見た場合、ゲームセンターのゲームに近づくレベルに仕上がっているというのが背景にあります。そのゲームが家庭内でもできるよ、と言いたかったんです。そこで、そのゲームを直接遊ぶ年齢層（高校生）の男の子たちを出すことに決まりました。

――**ロケ地が渋谷なのも、そのからみですか？**

はい。新宿など別の候補も上がりましたが、高校生にあって、今風の場所ということで渋谷に決まりました。ゲームセンターもありますしね。

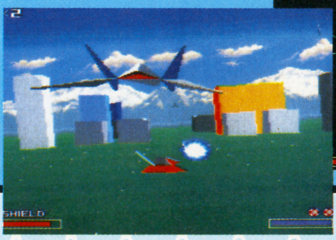
――**この撮影でご苦労された点は？**

ロケが朝８時からだったんで、まだどこも店が開いてないんです。そこで、閉まっているシャッターの前にセットを置いて、開いているように見せかけて作ったんです。通行人なども60人くらいエキストラを使いました。あとフィルターなどを使って、放課後の雰囲気が出るように工夫しました。

ゲームもよろしく！

ジャンル／SHT
発売日／発売中　価格／9,800円

スーパーＦＸチップを搭載し、アニメのようにスムーズな立体画像を実現。大迫力のスペースバトルが展開されるゲームだ。



Ⓒ1993 Nintendo

任天堂 星のカービィ

毛糸アニメーション？

毛糸を使って、よりかわいくなったカービィ。毛糸は針金のような芯に毛糸を巻きつけて、形が崩れないようになっている。それを背景と合わせて撮影する。あとは少しずつ動かして撮影、アニメと同じだね。

プロデューサーインタビュー

関西電通㈱　クリエイティブ局
ディレクター　美堂恒男

背景のボカシに気を使いました

――今回、毛糸アニメを使われたのはなぜですか？

「新しいもの・楽しいもの・かわいいもの」、というコンセプトのもとで、何かないかと考えた結果が毛糸アニメだったんです。

――この制作でご苦労されたところは？

見ていただければわかりますが、このボカシに気を使いました。はっきりしてると夢がないし、ボカシすぎると分からない。ちょうどよいボカシ具合いにするのに、時間をかけました。

スタッフリスト

企画・制作会社：電通関西支社　電通プロックス大阪支社
企画・コピー：美堂恒男　長谷川和夫　内田雅明　稲葉俊行　長田未来
プロデューサー：藤本猛
演出：北岡英久
アニメーション制作会社：㈱白組
アニメーション：峯岸裕和　小川洋一
音楽・ナレーション：たま

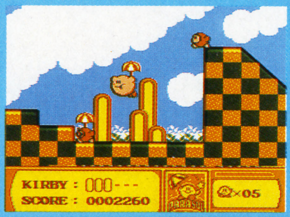
このCMはここで見れる！

月曜	20:00～21:00	CX系
火曜	19:30～21:00	CX系
水曜	19:30～20:00	日本テレビ系
木曜	18:00～18:30	テレビ東京

上の4つが確実に見られる時間帯だが、ナイター中継をはじめ、他の時間やチャンネルでも見ることができるぞ。

ゲームもよろしく！

ジャンル／ACT
発売日／発売中
価格／6,500円



ゲームボーイで大ヒットした『星のカービィ』の第2作め。

今度の冒険は、デデデ大王に奪われたスターロッドを取り返すこと。夢みることを奪われたプププランドの人々のために、カービィの冒険が始まるのだ！

前作と大きく変わったのは、カービィが敵と同じ攻撃ができるようになったこと。敵を飲み込むと、その敵の技を使えるようになるぞ！

©1993 HAL LABORATRY INC. Licensed to Nintendo

クエスト 伝説のオウガバトル

CGで作ったのかと思ったら……

額縁の中の油絵からキャラクターが飛び出してくるというCM。このアニメーションは正真正銘の油絵アニメ！　実写や普通のアニメをコンピュータ処理したとかじゃなく、少しずつ違う油絵をいっぱい描いて動かしてるんだ。

このCMはここで見れる！

ごめんなさい！　実はこのCM、この本が発売される頃には終わってるんだ。でも、油絵アニメーションという手法が変わっていたので、あえて紹介した。見てなかった人は、誰か見たことのある人に聞いてみてね。

プロデューサーインタビュー

クエスト　広報担当
徳川　誠

よりリアルさを追求するために、写真に油絵を描いた!?

担当プロデューサーがご多忙のため、メーカー広報の徳川氏にお話を伺いました。

――油絵アニメーションをCMに使われた理由は？

いろいろと案はありましたが、動く油絵というのは斬新ではないかと思い、それに決まりました。これまではCGなどで、動く油絵を作ったものもありましたが、もっとリアルにしてゲームにマッチするように作ろうと思ったんです。

――よりリアルにとは、どのように作ったのですか？

セットや衣装、モデルさんなんかも全部支度して、一度普通に写真を撮ったんですよ。その写真を下絵にして、絵描きさんが油絵を描いていったんです。アニメにできるだけの膨大な枚数を、すべてこのように描き上げたんです。

――油絵は何人ぐらいで描かれたのですか？

二人で作業をしたと聞いています。そうとう大変だったそうですよ。

――それでは今回のCMで一番ご苦労されたところは、この油絵の制作でしょうか？

そうですね。スタッフの皆さんそれぞれ大変だったようですが、なんといってもやっぱり絵描きさんが一番大変だったでしょうね。

ゲームもよろしく！

ジャンル／SLG
発売日／発売中　価格／9,600円

RPG要素をふんだんに盛り込んだSLG。全部で25あるマップを制圧していくのだ。キャラクターが成長すると、より強いユニットへクラスチェンジすることができるのがポイント。

 ©クエスト

マルカツスーパーファミコン6号

祝・当選

おめでとう 67名 プレゼント当選者発表!!

今回の1番人気は『スーパーテトリス2』のソフト。編集部内でも大人気のこのゲーム、もう日本人の生活には欠かせないゲームになりつつあるぞ！

①『スーパーテトリス2＋ボンブリス』ソフト
茨城県　木村孝子さん
神奈川県　夏目裕之さん
大阪府　山下美香さん

②『ゲゲゲの鬼太郎復活！ 天魔大王』ソフト
岩手県　佐々木祐さん
石川県　高　秀史さん
愛知県　大和弘行さん

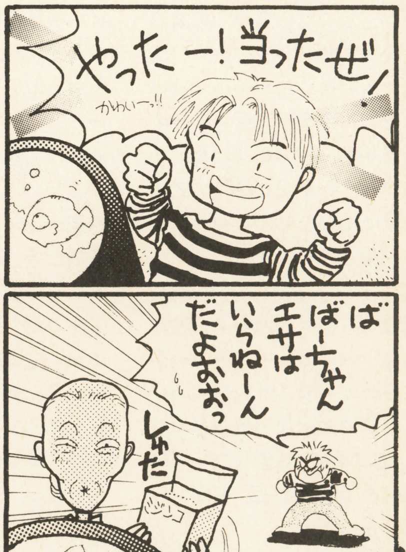
③『ナムコットオープン』ソフト
埼玉県　岩崎友則さん
東京都　三富　航さん
静岡県　大石栄裕さん

④『餓狼伝説』テレカ
群馬県　吉沢佑太さん
東京都　松原陽子さん
高知県　下島　昌さん

⑤『餓狼伝説』ポスター
神奈川県　篠原純一さん
静岡県　宮崎　敦さん
兵庫県　清瀬慎也さん

⑥『スーパーマリオランド』ステッカー
東京都　林　隆史さん
京都府　上田一騎さん
山口県　重村尚徳さん
三重県　梅崎浩孝さん
北海道　稲辺康弘さん
北海道　多賀孝子さん
北海道　福嶋　寛さん
北海道　中村晃弘さん
北海道　坂下勝彦さん
秋田県　石山広美さん
青森県　吉田　光さん
岩手県　土屋　弘さん
新潟県　小林成子さん
新潟県　岩田友宏さん
新潟県　今井雅也さん
茨城県　蔵持公徳さん
茨城県　木村直雄樹さん
栃木県　佐々木秀記さん
栃木県　神野充広さん
栃木県　関谷　浩さん
宮城県　昆　里衣さん
宮城県　早坂一哉さん
千葉県　石毛雄大さん
千葉県　渡辺正博さん
東京都　末田智之さん
埼玉県　中村成男さん
神奈川県　出口史哲さん
神奈川県　川口周平さん
静岡県　糠谷直浩さん
静岡県　大嶋明子さん
福島県　中川西諒さん
福島県　吉田　亮さん
兵庫県　村上創一さん
兵庫県　藤原裕樹さん
兵庫県　岡島　豊さん
石川県　中谷雅憲さん
滋賀県　松本洋一さん
京都府　積山昌則さん
大阪府　厨川幸子さん
大阪府　脇田　誠さん
大阪府　田渕真喜男さん
愛知県　山田　恵さん
愛知県　門田幸積さん
愛知県　工藤剛史さん
広島県　西岡秀晃さん
広島県　蒲生恭啓さん
徳島県　武田一美さん
高知県　荒牧浩二さん
香川県　上田真二さん
福岡県　川上剛弘さん

⑦『アクアワールド』海美物語
兵庫県　藤沢桂子さん
愛知県　加藤祐樹さん



当選した方・落選した方

当選された方、おめでとうございます。賞品の発送が多少遅れることもありますが、かならず発送いたしますので、楽しみに待っていてください。今後もプレゼントの内容をもっと充実させていくので、より一層の応募をお願いします。

そして、落選された方へ。住所、郵便番号や都道府県をお忘れなく記入してください。また、文字はなるべくていねいに書き、アンケートの記入もれがないようにお願いします。アンケート記入もれで落選の対象になる場合があります。

本当じゃないんだってば、うそじゃないよ！

でまっかせ新聞

でましん

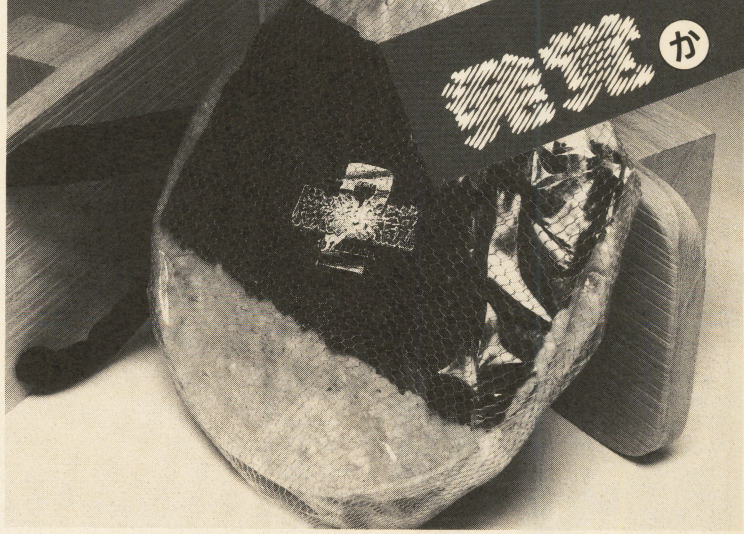
第3号

■隔週刊㈱嘘八百探偵社
創業八百年。
信用が最大のモットー。
発行人／
事情通留

なんで、おれがこっちにいるんだ。おれは左じゃない右よりなんだ。ザク

スーパーハミコは天井堂の象徴です。

GAROⅡタカラ物戦略発覚か

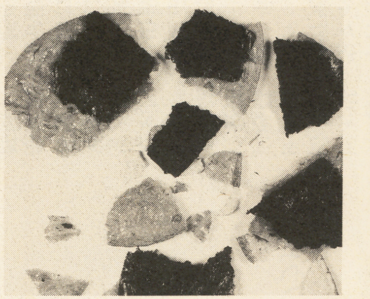


格闘ACTの発売ラッシュのつづく、ゲームソフト市場は今、きつねとたぬきの化かしあい的な商戦が繰り広げられている。「あれが出るから1月延ばして……」「これにはガツンとぶつけて……」てなぐあいにソフト発売時期のタイミングをはかり……どれもこれもさっぱりでない。そんな中、SNKだけは、うれしい悲鳴を上げている。ゲーセンのインカムも上々、家庭用ハードの「NEO・GEO」も『餓狼2』の人気とともに普及し、あの、テレビゲーム1・5やSG−1001のシェアを大きく上回った。SNKのS女史などは、「一曲、舞ちゃん」状態の日々の中、「まだまだ、油断は禁物。余談ですが、SFCへの移植、順調ですムネユレユレ」とのことである。

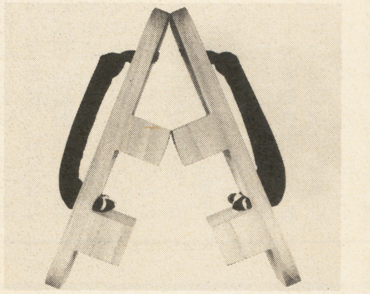
ちょうどいいので、ここいらで、スクープの本題、SFCでの発売を6月(ぐらい)に控える「タカラ」では、その『600万本キャンペーン』の一環として、GARO2グッズの製作に踏み切った……らしい。

編集部では、その第1弾としての試作品「十平衛せんべい」「ゲタゲタ十平衛」(各仮称)をこっそり、入手した。担当のT氏の方便に寄ると、「第8弾までの企画を用意してこのキャンペーンを成功させます」。どうやら、この企画、上層部からの600万本売れ！ との命令に対し、T氏の「苦しまぎれ」の企画らしく、「死ぬほど、これでもかのグッズと16メガ以上ショックのソフト、合わせて、600万本。へっへっへ」

さすがは、タカラ産、社員をタカラ物のように、まくしたてていくタカラの人材、社の宝ダ!! と、上層部の方々からも、まるっきり無視されているようだ。この、自分の将来を投げ捨てたかのような今回の企画、「アイタ〜口がふさがらない」との周囲の声をよそに、その表情は、ウラワザ班のイナズマアズマが、S−フォクスの謎のステージを見つけた時の顔に似ていた(真にタカラモノの顔だった)。



⬆「十平衛せんべい」バリバリです



⬆「ゲタゲタ十平衛」お笑いです

ボタンのご用命はぜひ当社へ▼網走番外伝(株)

ハト2キャラ全員入院
強化されて夏には退院!?

いつもおなじみ、信頼できるはずの情報通N氏から爆弾情報が飛びこんできた。写真の入った封筒を手に、独特の口調でしゃべる彼の口からは、トンでもない情報が明かされたのだ!

……んー、まずは通留ちゃん、コレ見てよ(写真を机に投げ出すA氏)。ほらぁ、ハト2のキャラが写ってるでしょ。コレねぇ、大阪の人間ドックから横○ししてもらった写真なんだけど、どうやらみんな家でもゲーセンでも酷使されまくって、全身ボロボロなワケよ。そこんとこヨロシク。秋麗のしぐさなんて婆さんそのもの。ファンが見たら泣くんじゃない?

まぁそれはいいとして、どうやら彼らは人間ドックで疲れた体を休めて、また再びみんなの前に姿を現わすらしいんだよ。

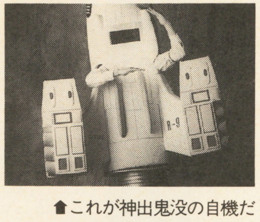
何やらねぇ、そばにいた看護婦がいうには、どうやらみんな電流を浴びたあとはスピードアップしてるらしいんだよね。それから、人によっちゃ新しいワザまで覚えたっつーんだから、みんなまだまだ暴れ足りないらしいね(笑)。

あと、彼らのジャーマネ(マネージャー)らしいやつが、やれツインカムだスーパーチャージャーだニトロだって騒いでたんだよ。病院の中で。ほら、PCデンジンとマガダライブでさ、ハト2ダッシュが出るじゃない。どうやら元祖が負けるワケにはいかないってんで、治療と療養を兼ねての人間ドック入りらしいよ。マジで。

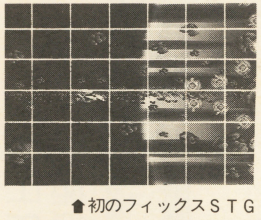
ダッシュが6月に出るじゃん? そんで、それには負けられないってんで夏ごろに何か大きな動きがあるらしいよ。ま、元祖のメンツがどんなモンか見せてもらうとするかな。……電流が流れる写真を見て、私は体に戦慄が、走るのを感じた。断言しよう! 彼らは夏に帰ってくると。

R-TYPEIII加速

☝珍しいコンフィグ画面



☝これが神出鬼没の自機だ



☝初のフィックスSTG

おっと〜THE BOSSだ〜。

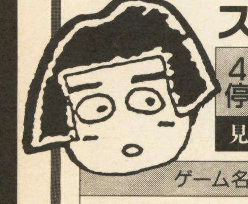
スーパー・R-TYPEから約2年、ついにR-TYPE3が登場するらしいぞっ! 前作はSFCソフトの発展期に発売されたためか、処理速度に問題があり、神をも恐れぬその遅さは全ユーザーを震憾させた。が、そんなことは今さらどうでもよく、要は遊べるかどうかが超重要なのだ。その点、今回発売されるらしいR-TYPE3は、前回の欠点を見事クリアしたばかりではなく、その欠点を逆に利用し、数種類あるゲームモードの1つにしてしまったらしいから頭が下がる。

タイトル画面でのコンフィグレーションモードを選ぶと、通常のゲームモードの他に「シンキングモード」と「ゲキトツモード」というのがある。シンキングモードというのは、前に書いたように処理落ちを最大限に利用し、カメ以下の敵の動きを攻略しようというものだ。これにより、STGにおろそかになりがちな戦略的な要素が生まれてくる。おまけにヘックスモードを設定すればヘックスも描かれるのだ。シューティングで、SLG並の展開! そのサービス精神に乾杯だ。STGを敬遠していたユーザーもこれで安心だ。

もう1つのモード・ゲキトツモードは、通常モードよりも処理速度を600%(当社比)アップし、前作の欠点をパーフェクトな形でクリアしているらしいのだ。STG超速効クリア野郎も、クリアタイムの短縮というノリには思わずメロメロ。まるでレーシングゲームのようだ。全プレイ時間は約5秒になるそうだが、背景をよけきり、ゲームをクリア出来るかどうかはまったく不明。これに関しての情報は"以下次号乞う御期待!"としか書けない。

最後に、常にどのR-TYPEでも印象に深いラスボスだが、なんと3のラスボスの写真を入手した。超ド迫力のこのボスの攻撃方法は不明だが安全地帯も不明だ。上下の穴がポイントなのかもしれないらしい。アツくブチ切れればOKだ! と思う。誰もが待っているだろう3は、もうすぐ発売かな!?

今回の記述の中に、一部、表現の明確な事実がありました。深く、お詫び申し上げます。



スーパーハミコTime Table

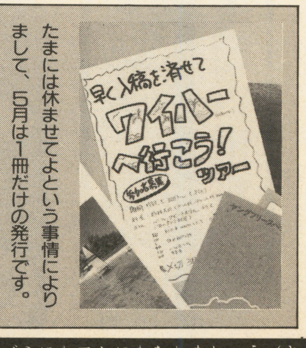
4月9日付 停車時刻表 見切り発車版

おほほほほ。ハミコだすよ〜ダ。コノジャリ〜なんてウソぽ〜のクポ〜。にゃんとかろくわいもったのじゃ〜り〜コールタル混じて、道路にでもしちゃろいかい、行くじゃ〜ハイど〜ろ!

ゲーム名	ジャンル	メーカー名	ポイント
ドラゴンスレスレ伝説 II	RPG	ポポック	すべてのハードで、ひをふくドラゴン
打っても打ってもスロットだ	STG	天井堂	お前は一体、何なんだ〜なんか意味あんすか
ワールド ヒヒヒーンズ	ACT	クン電子	ネオジオクンが大暴れ、荒馬ACT。あら、うまい。
ハイなる ファイト	ACT	プカコン	メガ上げ、P上げ、価格上げ、まだでない。

天性珍語

ワイハーワイハーワイハー楽しいな
自由な時間だうれしいなワイハッハ
ホテルは豪華だウキウキワイキッキ
コンガリコンガリ黒焦げBL100
見てろドルフィン
ザマミロ〜シンヤ
コーレデ負けまい
真っ黒けのケケケ
勝ったヨ勝ったヨ
マルカツ隊。
僕らは、脳天気、
奴等は、輪転機。
わたしたちゃ〜こんがりいい気分。
読者はマルカツ読めません〜のン。
1回ぐらいはいいでしょう〜のしょ
お土産いっぱい、でまっかせ〜のせ



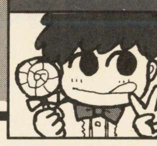
たまには休ませてよという事情によりまして、5月は1冊だけの発行です。

テレビゲームやめますか? それとも人間やめますか?

ゲームなんでもQ&A

RPG早解き女にキケ!!

『伝説のオウガバトル』で主人公のアライメントが最悪になってしまったのだ！



Q AND A

RPG早解き女の私ですが、STGやACTその他なんでも質問受けつけますデス。ヨロシク。

そおなのよー、私の『オウガバトル』のオピニオンリーダー“ペコチー”ったら殺戮に次ぐ殺戮の嵐で、いまや民衆の宿敵よ。街を歩けば後ろ指をさされ、教会へ行けば石を投げられ(てるよーな気がする)。ま、それもひとつの人生なのかしらね。てなわけで読んで得する“Q&Aコーナー”行ってみませうか！

Q：ペコチーさんあなたをゲームオタクと見込んで相談があります。ボクの悩みを聞いてください。『伝説のオウガバトル』アライメント(善悪の属性)が下がりまくりで困ってます。せっかくレベルを上げても、クラスチェンジできないし。こんなに一生懸命ゼテギネア開放のため、がんばっているのに！

山形県　ポロロンけんぢ

A：同志よ!! 嘆くでないっ。共にゼテギネア侵略の道を突き進もうではないか！（違うって！）……うーんと、自分よか弱い敵と戦うとアライメントが下がっちゃうってのは知ってるよね。かといって戦わずにボーッとしていればレベルアップできない。要は強い敵を選んで戦えばいいわけだけど、それにはまず前線に楯となるユニットを派遣すること。オピニオンリーダーはそのユニットの後からちょこちょこと追いていき、ヒットポイント差があまりない敵がやってきたら前方に回り込んで、戦う。これがベストですな。ちなみに敵のヒットポイントが知りたければ、カーソルをその敵ユニットの上に合わせてAボタンをプッシュ。いちいちメンドなコトするの、めんどくさいって？　そんなことで騎士道がつらぬけるか～！　喝ッ!!　では次。

Q：ウラワザハイパーマーケットに載ってた裏技を試してみたけど、何度やってもできんぞ～！　どーなってんだ？　**石川県　ももも**

A：うーむむ……これは結構、微妙な問題ですぞ。なぜなら裏技――特にバグ技――に関しては、初期ロット（最初にお店に出荷されたソフト、本でいうところの初版）ではできても、その後メーカーさんが改良を加えて、バグを取ってしまうこともあるからです。ウチの裏技班が裏技発見用に使っているソフトもほとんど初期ロット。故に再出荷分ソフトを買ってプレイしている場合、もしかしたらできない裏技もあるかもしれないのだ!!　なのでももももクン、怒んないでお友だちで初出荷分のソフトを持ってるコがいたら、貸してもらって試してみてちょーだいな。まぁバグはないにこしたコトはないんだけどね。ところで、あんまりひどいバグは不良品かもしれないのでメーカーさんに連絡した方がいいかもよ。

それでは、次号もゲーム（オール・ジャンル）に関する質問待ってるよ～。

男子禁制　夢のソロリティ

ベストドレッサーはだれだ!?

募集

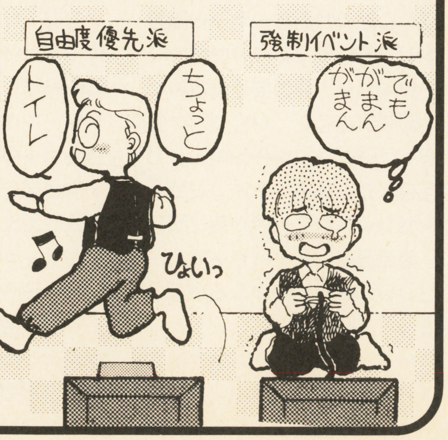
おーぽぽぽ♡　突然だけど、ゲーム女の子キャラのベストドレッサーを決めちゃいますわよ。ハガキにあなたが「彼女みたいなステキな服着て街を歩いてみたいわぁ」と思ったキャラの名前とゲーム名を書いて送ってくださいませね。イラスト歓迎。掲載者にはプレゼントを♡

宛先→夢のソロリティ・ベストドレ係まで

RPG最前戦　どこへいくRPG…

自由度と強制イベント どっちがRPG？

なんだかずいぶん大層な副題がついてるけど、要は某大物RPGが出るたびに言われる“強制イベントは是か否か論争”について一言言いたかったワケ。というのも私、強制イベント嫌いじゃないのよね。でもなんか、ゲーム通だったらあれを認めちゃいけない、みたいにみんな言うでしょ。ユーザーの想像する楽しさを奪うとか、いわゆる自由度が狭くなるという理由で。でもそれはそれでいーと思うの。要はプレイして楽しいかどうかなんだし、それに関していえば大多数の人が好きだと言っているんだし。それってつまり、強制イベントは“是”であるという答えになっているんじゃないの？　なのになぜいまだ強制イベント嫌悪派は自分の理念を曲げよーとしないのか。単にカッコつけたいだけなんじゃないかしら。と、疑り深い私は思ってしまうのだ。だって私、超自由度の高い某3Dダンジョン RPGだって大好きなんだもん。でもRPGはこーいうものだって決めつけるのは好きじゃないんだな。いろんな個性があってこそ次の可能性も出てくるというもの。……なんてまじめぶって言っちゃったけど、読者のみんなはどう思う？

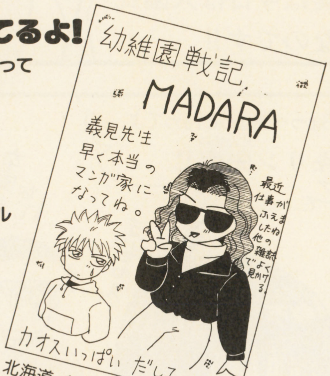


幼稚園戦記 MADARA ラジオドラマ放送決定

ロゴⒸ禅／石塚静夫

似顔絵・イラスト待ってるよ!

SFC「マダラ2」の発売も決まって
次は「幼稚園戦記」だという声は
今のところない義見依久先生に
似顔絵やイラストを送って
はげまそう!
〒162
東京都新宿区新小川町1-14NAOビル
角川書店㈱SFC「幼稚園戦記」
の係



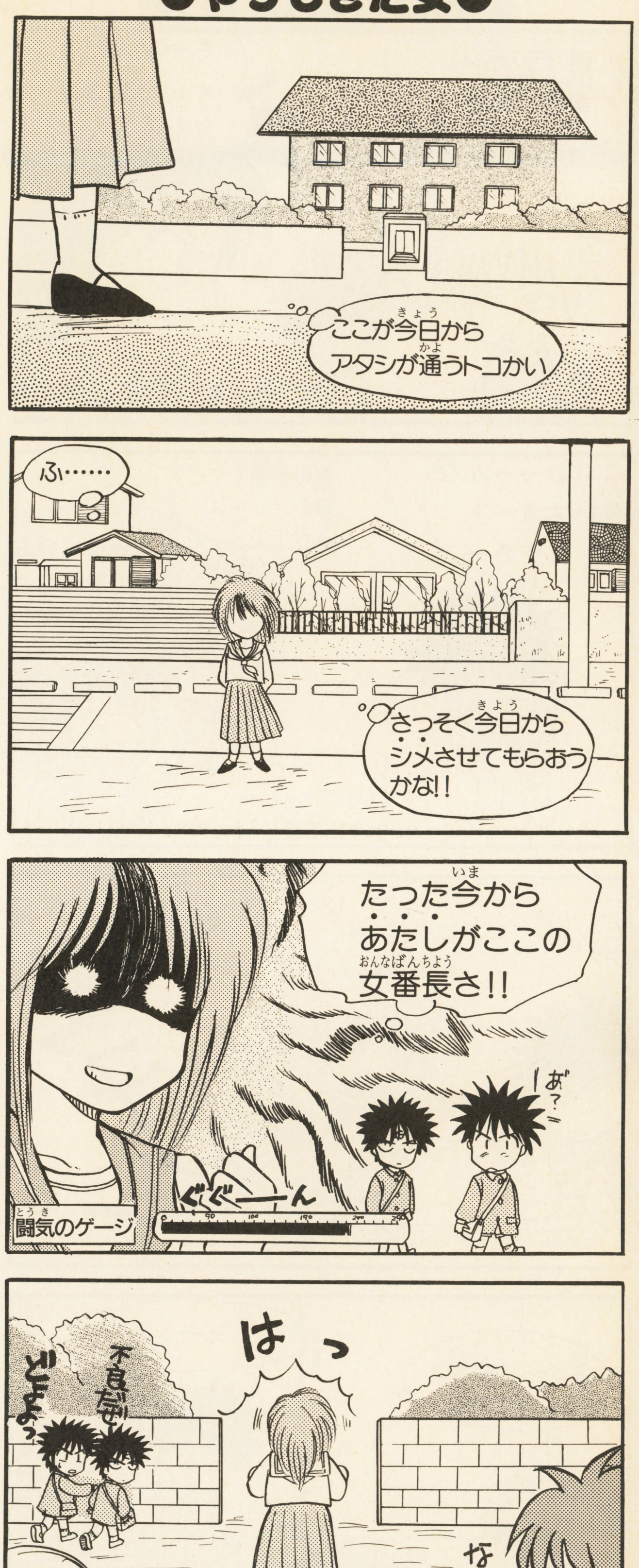
北海道／かるる紅屋敷
●義見がまんが家になれる日はいつなんだろーね…。がんばるからね。

マダラに忍びよるあの女!?

●同僚が次々会社を辞めていく…

義見依久（よしみいく）
with MADARA PROJECT

●やってきた女●



金剛幼稚園に現われた謎のスケバン。「スケバン刑事」ではないからな、念のため。

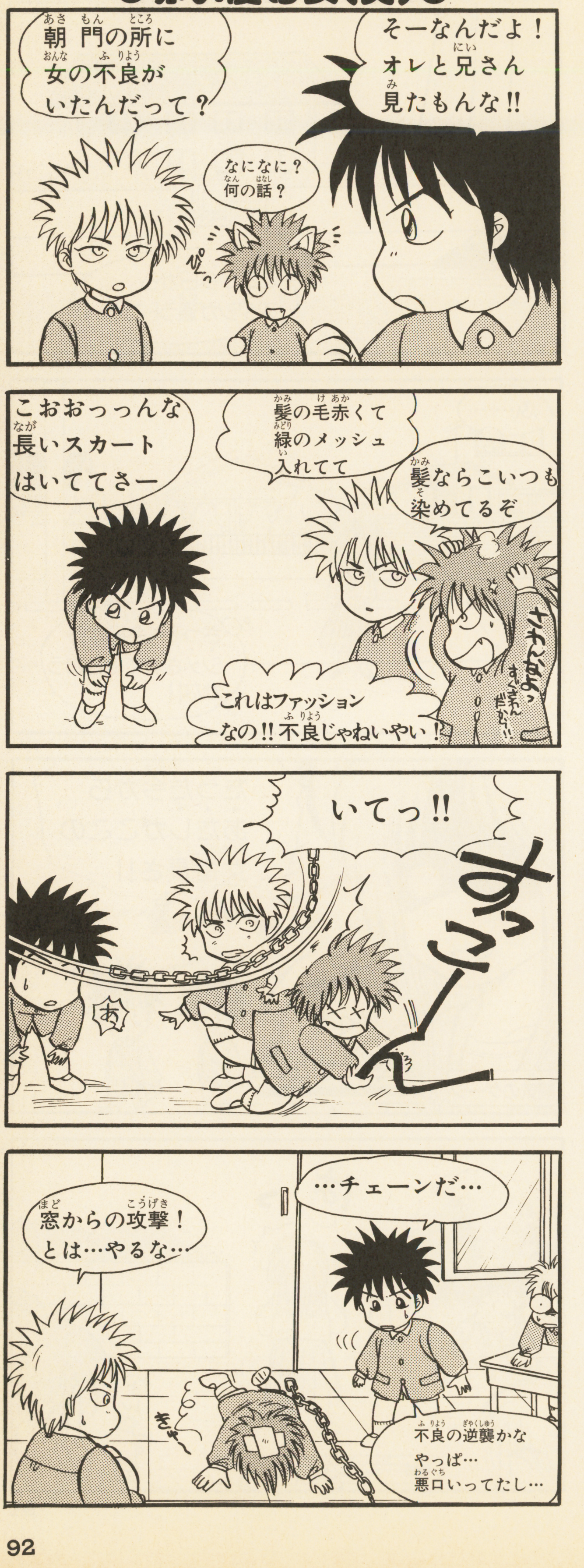
ⓒ田島昭宇with MADARA PROJECT

「マダラ転生編」ラジオドラマ放送開始!!

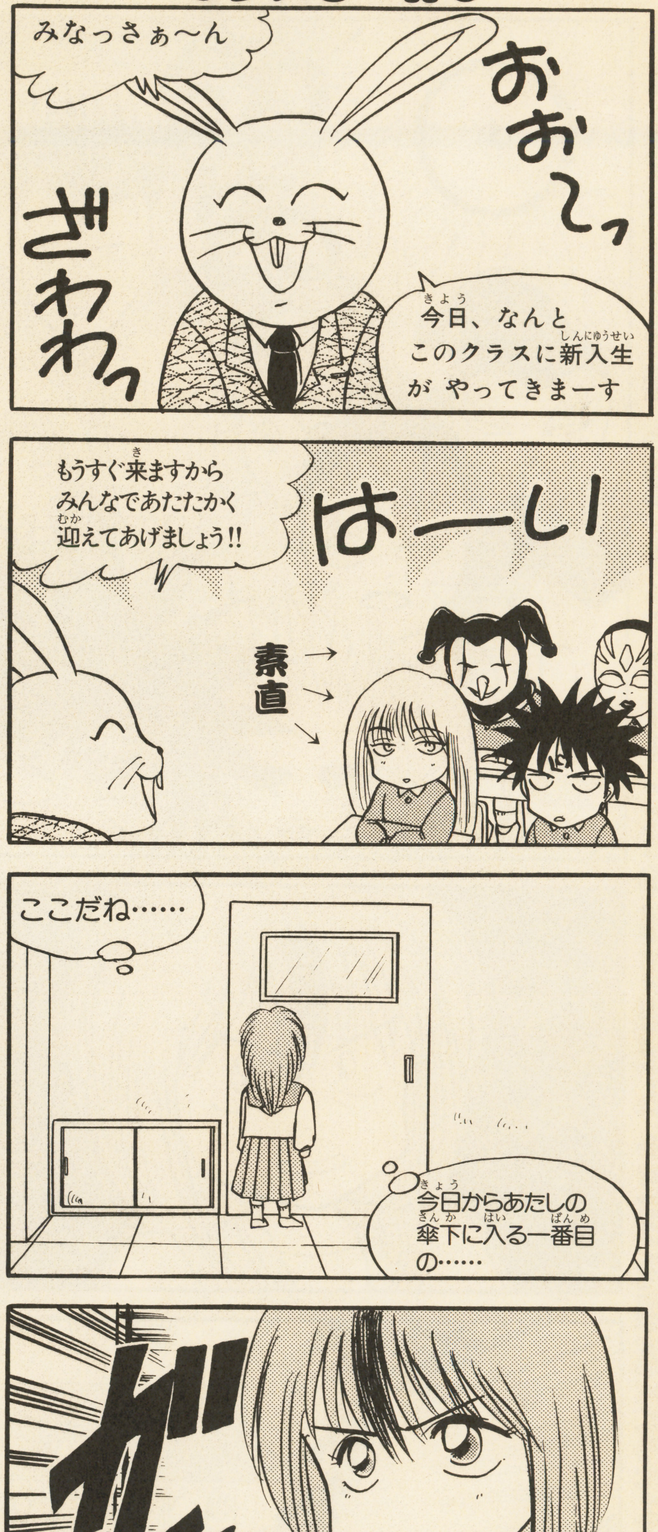
4月11日(日)夜11：30分から毎週日曜日0：00まで文化放送で「マダラ」転生編のラジオドラマが放送開始するぞ。SFCやパソコン98版の情報をこっそり教えるトークコーナーもあるよ♥

●設定資料集読んでね●

●赤い髪の女(笑)●



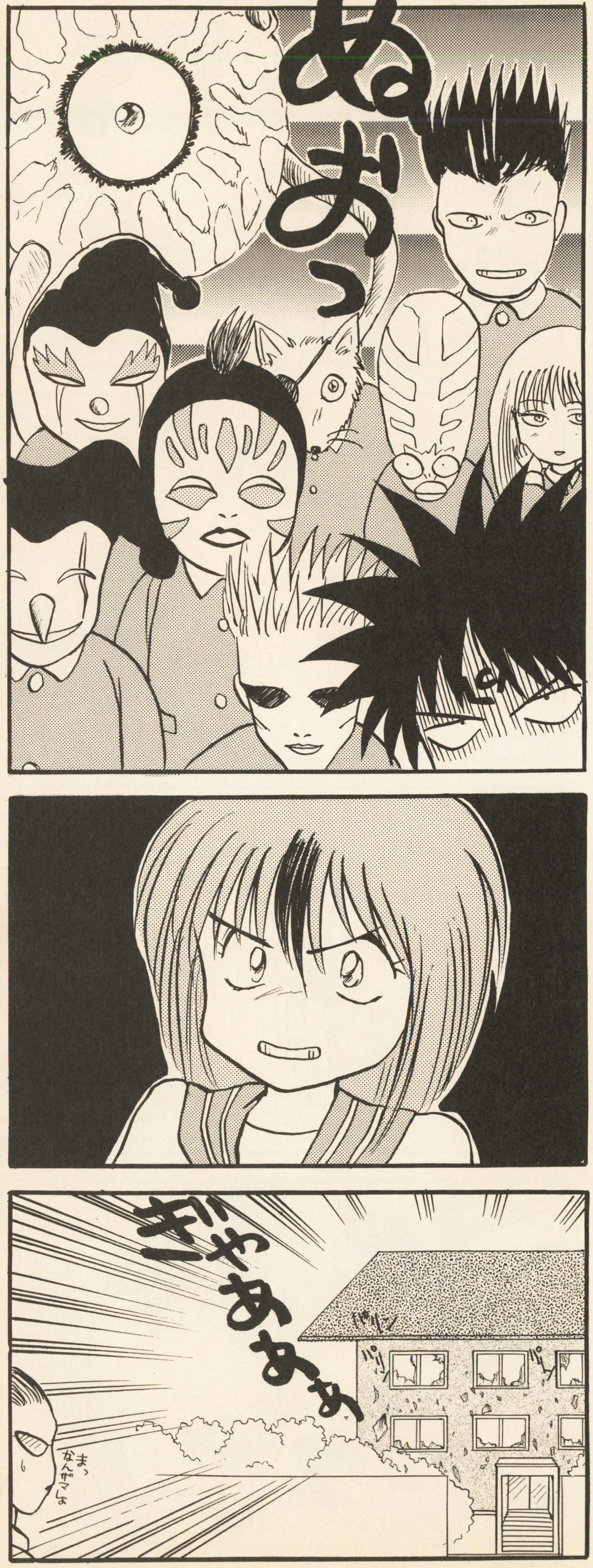
●シメる…!!●



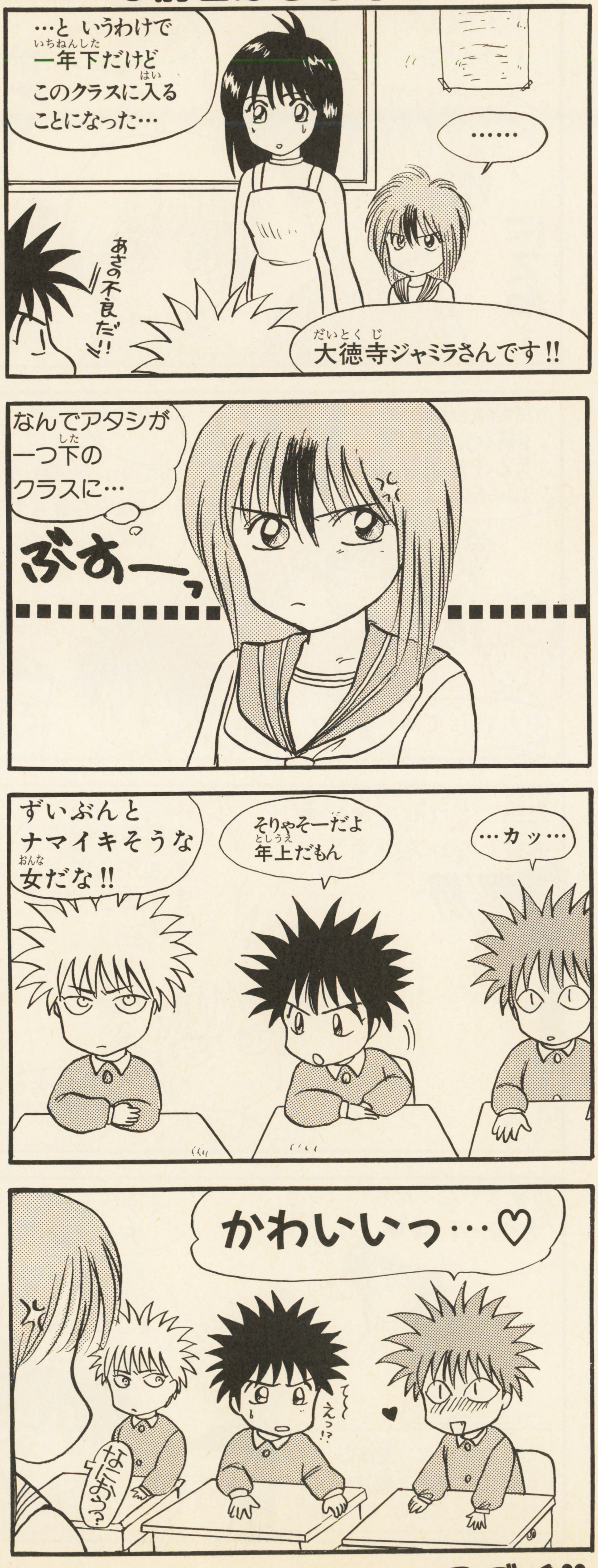
●ヒミカちゃんもきたよ●

つついにジャミラが転入してきた。カオスと聖神邪を巻き込んだ三角関係が再び始まる!?

●恐怖学園●



●前世からの好み●



つづく!!

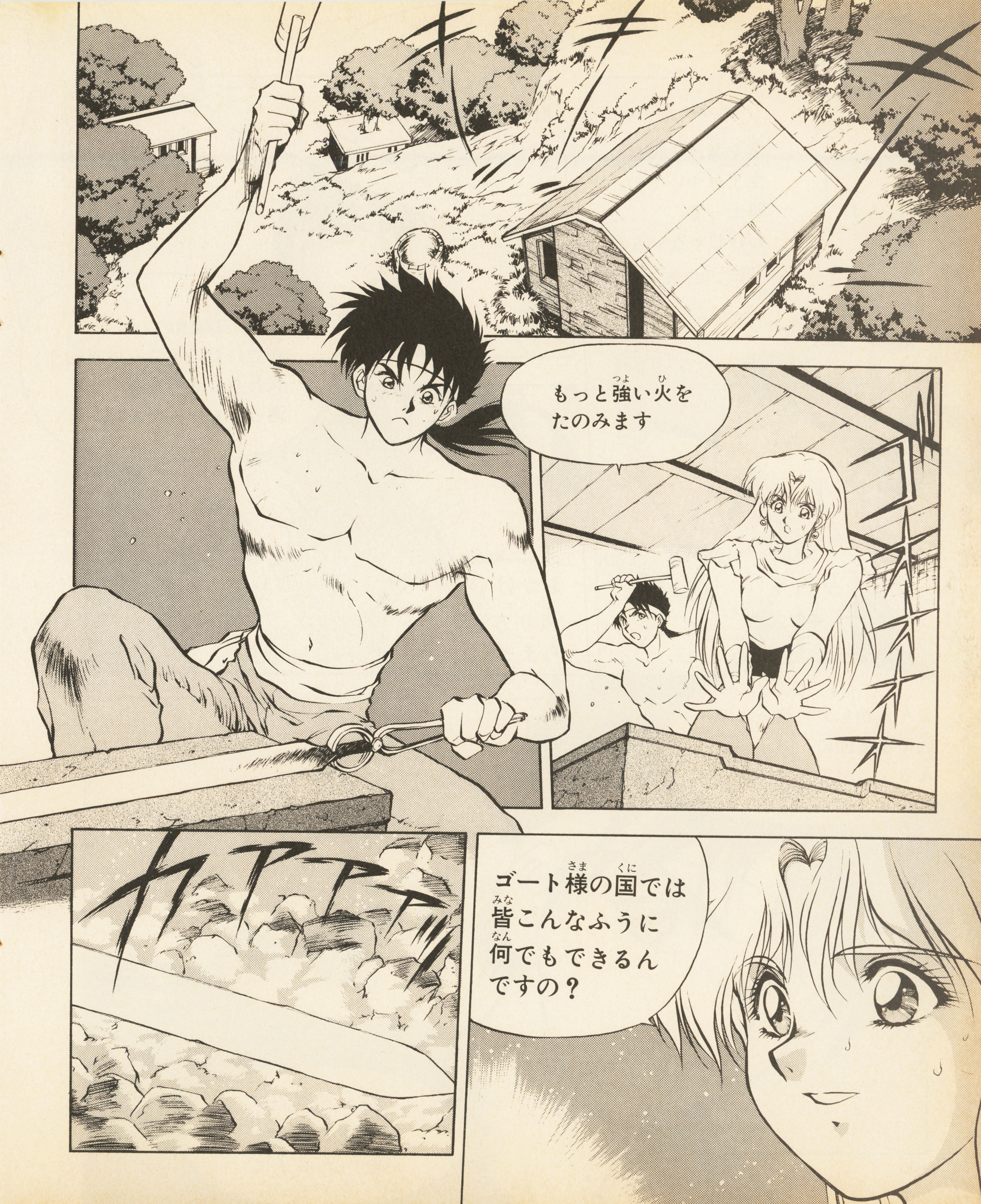
光の獅子
ALBERT ODYSSEY
闇の王
—アルバート オデッセイ— ©サンソフト
第2話 魔の輝き
超大反響のRPGマンガ、
絶好調第2弾!!
●平和と安らぎの楽園グローバス
歓喜の王の中にネッサが感じた不安とは…!?
●ストーリー原案 サンソフト ●作画 武林武士

ドドオオーー
これが グローバス国のやり方なのか
パアッ
ん？
なんと！剣とは石で造るものなのか？

前回までのお話

魔力が溢れる緑の大地〝グローバス〟。外界から隔離された楽園に住む人々は、光と闇の両面性を持つ中立神から授かった魔力〝魔導〟を使って生活を営んでいた。ある日、外界から一人の若い剣士が流れ着いた。彼の名は〝ゴート〟。グローバスの王女〝ネッサ〟に命を助けられ、王と会見をしたまではよかったが……。

私の国ではこの水晶に魔力がこもっていると言われていて
魔術師はこれを球体に加工して重用するんです
そなたはほんとによく物を知っているなー
……ではこれを余の魔力で丸くすればいいわけじゃな
うふ…
ふふふふ…
よーし 気をつけて運び出せ――っ


もっと強い火をたのみます
ゴート様の国では皆こんなふうに何でもできるんですの？

はは……
普通の騎士はこんなことしないよ
実を言うと俺は生まれついての騎士ってわけじゃないんだ
騎士になりたくてなりたくて…でも肝心の剣がない
…で刀鍛冶の親方にたのみこんで手伝う代わりにあの剣を造ってもらったんだ
おかげで造り方覚えちまった
なんとかレアンデールの近衛騎士団に入ることができて
はじめての大きな任務だったんだ…

このくらいの嵐で
へこたれんじゃねーぞ
ぼーず!!
帆を
たためえっ!
取り舵
いっぱ――いっ
岩礁だあっ!!

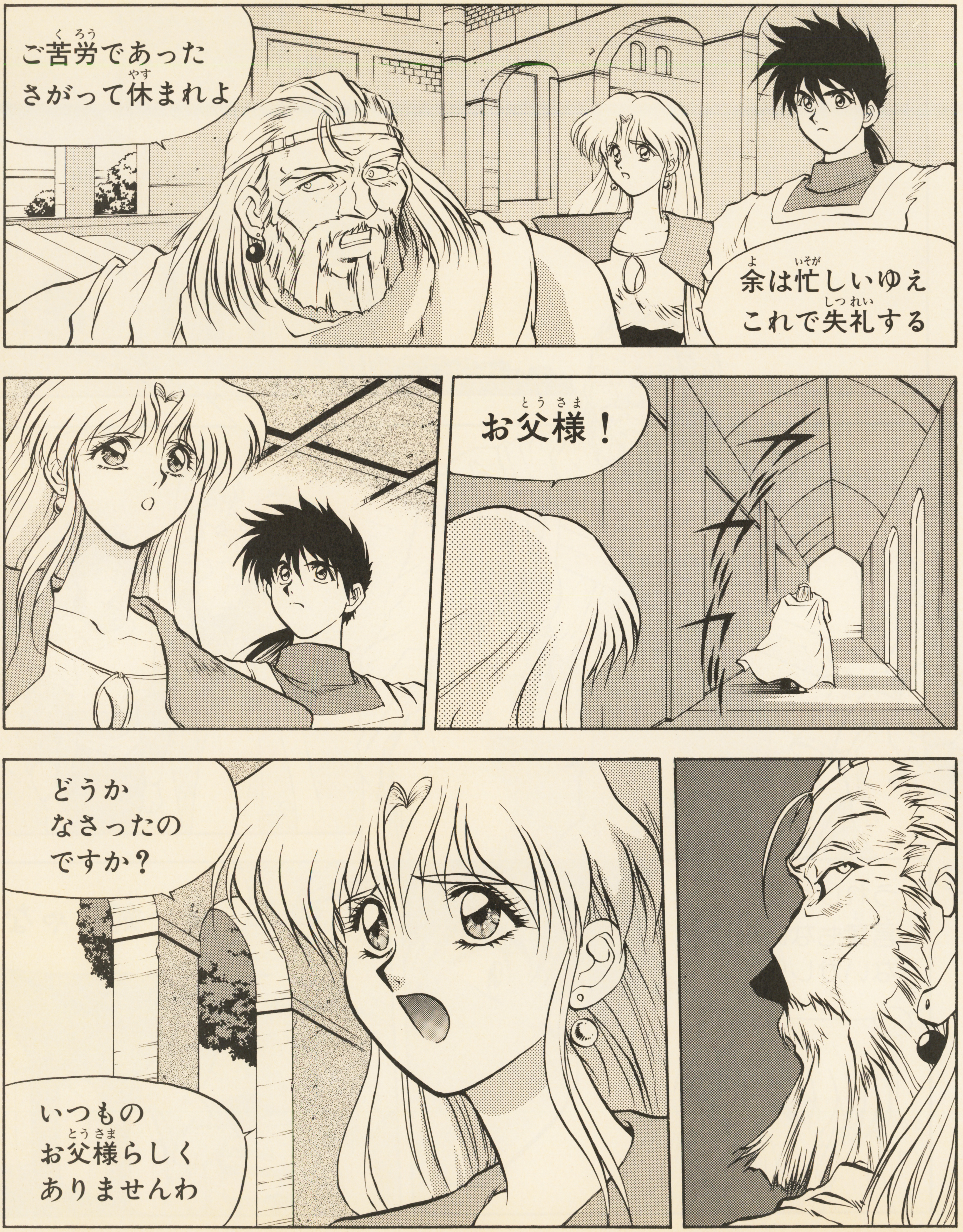
船長っ!!
持ち場を離れるなあっ！
ひぃぃぃ

おのれ
……ええ
せんちょ……
沈む(しず)ぞっ

そ…
それで!?
気づいたら
あんたの顔が
のぞいて
たってわけさ
これで終わり
あとは気を失っ
ちまって

良い剣じゃな
うれしくて言葉もないんじゃないかしら
くすくす

●徹夜にも負けない武林先生にはげましのお便りを!!



あっ
なんでもない
よけいな心配(しんぱい)は
せんでいい
ま…また
この感(かん)じは…

ギイィ
お待ちしておりました
グローバス様
うむ……
さっそく続きを
始めるぞ
見れば見るほど
すばらしい
ザオオオ
この輝きは……

パァァァ
きゃああっ
たすけて
たす……

●強大な魔力を目のあたりにした王、彼の心に変化が…!?

「(勝)SFC」第9号(4/23発売)に続く!!

郵便はがき

162-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都新宿区新小川町1-14
NAOビル
角川書店
ファミコン&スーパーファミコン ゲームマガジン
マルカツ
勝スーパーファミコン 編集部
「プレゼント⑧」係行

今号の表紙を見てどう思いましたか	1.たいへんよい 2.よい 3.まぁまぁ 4.あまりよくない (理由：)
付録①『ブレスオブファイア完全攻略BOOK』について	1.たいへんよい 2.よい 3.まぁまぁ 4.あまりよくない (理由：)
付録②『プロレスバトルロイヤルin SFC』について	1.たいへんよい 2.よい 3.まぁまぁ 4.あまりよくない (理由：)
スーパーファミコンを持っていますか	1.持っている 2.買う予定がある 3.予定はないが買いたい 4.買わない 5.その他( )
勝スーパーファミコンを毎号買っていますか	1.毎号買っている 2.時々買っている 3.初めて買った 4.友だちに借りて読む 5.その他( )
P131のプレゼントで、希望するものを1つ	

住所 〒 都道府県			
☎ ( )		性別	1.男 2.女
フリガナ		年齢・学年	歳 年
氏名		職業 (学校名)	

〈キリトリ線〉

よかった記事3つに○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。

		記　事　名			記　事　名
1		HEAD LINE NEWS	22		HOW TO WIN『怒りの要塞』
2		新作ソフトレーダーチャート	23		HOW TO WIN『ザ・グレイトバトルⅢ』
3		ヒットチャート	24		HOW TO WIN『インターナショナル・テニスツアー』
4		ピックアップレビュー	25		HOW TO WIN『スーパーバトルタンク』
5		『マザー2』情報	26		ウラワザハイパーマーケット
6		『マダラ2』情報	27		ウンバボ共和国
7		電子手帳 モニター募集	28		渡辺浩弐のヴァーチャル日記
8		大特集／2大格闘アクション大激突!!	29		読者プレゼント
9		大特集／ロープレ大波動	30		MACプレゼント
10		アーケードスパーク	31		V GATEクロスワードパズル
11		ダブルムーン伝説	32		FFドリーム
12		ごきげんスーパーファミコン	33		ドラクエワンダーランド
13		ワンダ・ハイドのメモリー不足劇場	34		めがてんサバトの会
14		バーコードBOY公認全国大会告知	35		Vカンパニー
15		イナズマ東のメカニムズムズ	36		飯田橋通信
16		ゲームズナウ！	37		『ソード・ワールドSFC』ジャンクション
17		読者プレゼント発表	38		ニューゲームエクスプレス
18		デマっかせ新聞	39		発車時刻表
19		RPG早解き女にキケ!!	40		付録①「ブレスオブファイア完全攻略BOOK」
20		漫画「幼稚園戦記マダラ」	41		付録②「プロレスバトルロイヤルin SFC」
21		漫画「光の獅子　闇の王」	42		

●家庭用ゲーム機のこれから発売されるソフトのなかで、やってみたいものを2つ書いてください。（ソフト名のあとに機種名も書いてね）

●すでに発売されたソフトの中で好きなものを2つ書いてください。
（ソフト名のあとに機種名も忘れずに書いてね）

●あなたはゲームソフトを月に何本くらい買っていますか？
（ソフト名のあとに機種名も忘れずに書いてね）

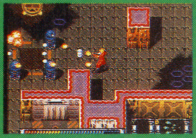
●付録は、今後どんなものが欲しいですか？
1 ゲーム攻略本　　2 ゲームソフトカタログ　　3 裏技大全集
4 ステッカー　　5 その他（　　　　　　　　）

●あなたの1カ月のお小使いはいくらですか？
1　3000円以下　　2　3000～5000円
3　5000円～10000円　4　10000円以上

〈キリトリ線〉

おかげさまで創刊5周年!!!
巻頭カラー新連載!!
イグドラシル
おちよしひこ
異色ファンタジー新連載!!
黒衣の武器商人
大貫健一
短期集中連載!!
異神戦記
登呂けん子
(原作/松生 剛)
デスマスク——MEIMU
ダイソード——長谷川裕一
ハイパーエルフ麗子——羽衣 翔
JAPAN——大塚英志+伊藤真美
ほか、無敵の連載陣が勢ぞろい!!
スペシャル3大企画!!
1 創刊5周年記念わくわくプレゼント
2 サイレントメビウス外伝『幕末闇婦始末記』完成記念特集!!
3 特別付録 スーファミカセットシール
角川書店
月刊コミックコンプ
毎月26日発売 定価390円(税込)
5月号絶賛発売中!!

HOW TO WIN スーパーファミコン


112 怒りの要塞

114 ザ・グレイトバトルIII

116 インターナショナル・テニスツアー

118 スーパーバトルタンク

いかりのようさい

怒りの要塞

SFC	ジャレコ	¥8,700	4月23日発売	STG	8M	—

『怒りの要塞』は、見下ろし型アクションシューティングに活を入れるべくジャレコより登場したバリバリのゲームだ!! その特長は、何と言っても破壊しまくる快感にある。とにかく撃ちまくれ!!

持てる力のすべてを使って敵を破壊せよ!!

近年、急速な進歩をとげた次元物理学は、「物質転送」理論を確立した。しかしある日、研究施設からの連絡が途絶えてしまう。事態を重く見た国防軍は、会議によって1人の戦士の派遣を決定した。彼の名前は「HIRO」。国防軍最強兵士だ。

⬅左は主人公のカッコイイ紹介画面だ。
⬇下方のウインドーを見逃すなよ！

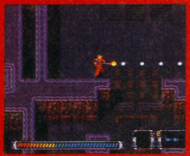
主人公はこんなやつだ! 自分の手足となる奴のすべてを知るべし

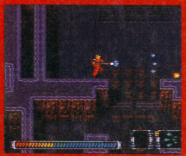
「HIRO」……かねてより優秀な兵士である彼は、強化手術を受け、人間の限界を遥かに超えた能力を持つ戦士となった。その肉体は耐弾耐熱スーツによって優れた生存能力を発揮し、電脳化された頭脳は機械に直接アクセスできる。

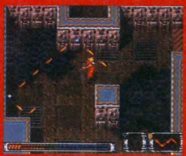
何種類ものショットと特殊兵器を使いこなせ!!

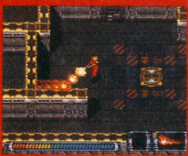
メインショット

自機のショットはAボタンで選択することができる。実はもう一種類あるのだが、それはゲームを進めながら手に入れてほしい。


⬆マシンガンは最初からある。連射速度が速い。

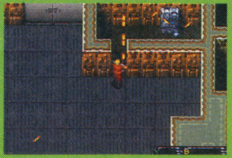

⬆3－WAY　これも初期装備。スゲー使える。


⬆反射レーザー　この武器は途中で拾うのだ。


⬆火炎放射器は障害物に沿って進む。攻撃力も大。

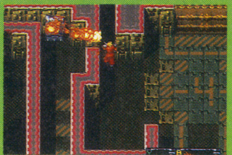
前進せよ

ゲーム中には、特定のショットを使わないと先に進めないところがあるぞ。



迷路のスキマから上手に撃て

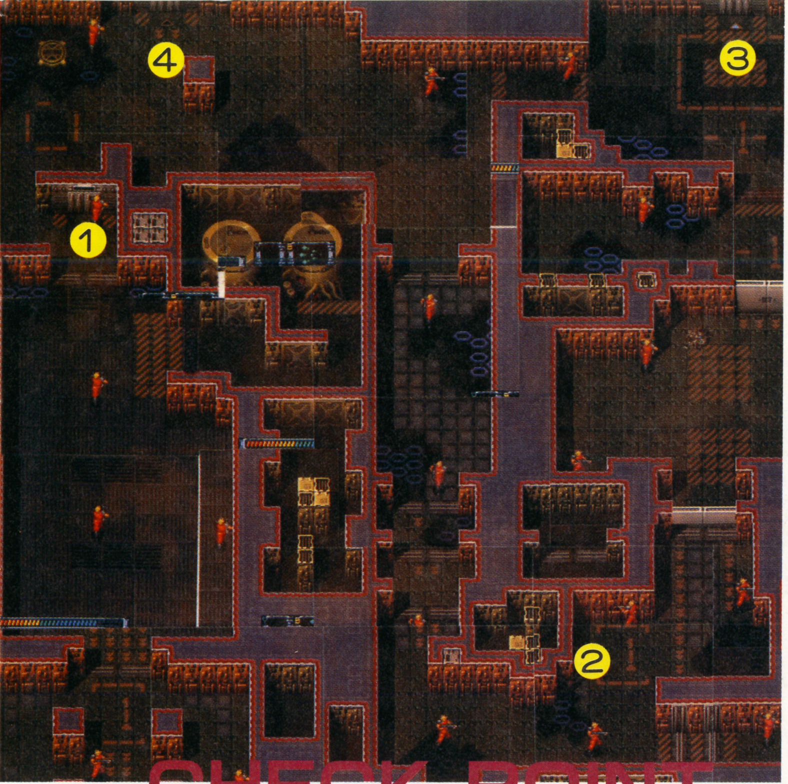
⬅この場所は反射レーザーを上手に使って装置を破壊するとイイ。



火炎放射で装置を焼きつくせ！

⬅この場所もスキマから火炎放射器の炎をねじこんで装置を破壊しよう。

©1993 K.K.DCE／JALECO LTD.



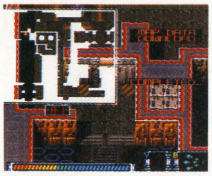
HOW TO WIN

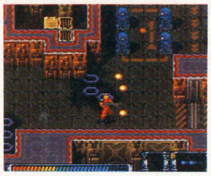
研究所を取り戻そう!!

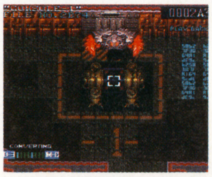
序盤のマップを公開だ。頭にたたきこめ!

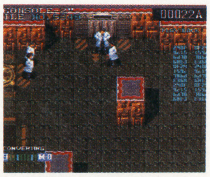
このゲームは研究所から始まるので最初は迷路上になっている。そこで序盤をマップつきで紹介しよう。チェックポイントも４つつけよう。出血大サービスだ～！　まず侵入後、右側にある装置を破壊しよう。すると壁が壊れて先に進めるようになる。その後は敵に注意しつつ、マップ上にあるコンピュータに残らずコンタクトするべし。情報を逃してからでは遅いぞ！

CHECK POINT









チェックポイント１番目はマップの見えるコンピュータだ。以後、スタートボタンで表示されるぞ。

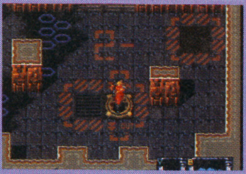
２番目のチェックポイントにはダメージを受けやすい場所を選んでみた。突然現われる敵に驚かないように。

３番目のチェックポイントはストーリーに関係する重要な場所なので、必ずアクセスするようにしよう。

４番目のチェックポイントもストーリー上重要なポイントだ。研究所員の無念を今こそ倍返しにしてやれ!!

突き進め!!　撃ちまくれ!!

こんな場所に出て来たぞ　何だ!! ここはどこ?

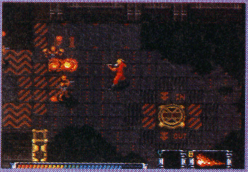


⬆最初のボスを倒した後に来る場所。いったいどんなことが待ち受けているんだろうか……。

⬆しばらく進むにつれ、こんな所に出て来てしまった。何やら山岳地帯のようだが、いったいこの先ど～なってしまうのか？

これが「転送装置」だ!!　またも激しい戦闘が!!

⬆画面に見えるのが転送装置だ。このステージはコレを使って移動することになる。



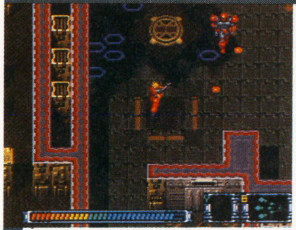
⬆再び戦闘が激しくなってきましたよ。やっぱりこのゲームはこーでなくっちゃねえ。とにかく撃つべし、撃つべし、撃つべし!!

最初のボスを倒したくらいでよろこんでちゃあいけない。本当の戦いはこれから始まるんだからね。も～、敵はキビシイ、アイテムは隠されてるし、ボスは強いし。だけど主人公には武器がある。弾を撃ちまくりひたすら進むのだ!!

これが研究所に巣食う敵たち！

ひとくせもふたくせもある奴らの行動を見極めろ!!

『怒りの要塞』の敵キャラたちは数は決して多くはない。しかし、その分攻撃方法に特長のある奴ばかりで、苦労はまぬがれないだろう。これから紹介することを頭に入れて、有利にゲームを展開させよう。



⬆最初に出会う敵がコイツだ。弾を３方向に撃つので気をつけろ。

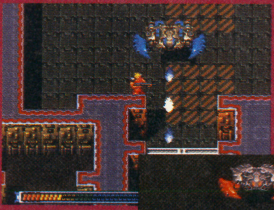
⬆この黄色い奴らは弾を撃ちながら突進してくるので要注意だ。

⬆集団で突進してくる奴ら。かなり固いので撃ち負けないように。

⬆突然出現する砲台。８方向にしか弾を撃たない。参考にしよう。

コイツがまた強い!　心して戦闘に突入しよう　ボスキャラだ

コイツはデカイ！　また強いんだわ。ホーミングミサイルは撃つわ弾はバラまくわでめちゃくちゃキツイ。たぁ～すけてくれぇぇ～。



⬅最初に出会うボスがコイツだ。正面から少し左右にズレて撃てばいい。

➡色ちがいだからといってナメてはいけない。でも同じような方法で倒せてしまうんだ。

ザ・グレイトバトルIII

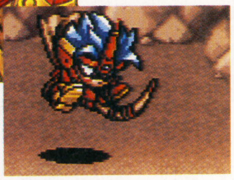
SFC	バンプレスト	¥8,700	発売中	ACT	10M	P

『ラストファイターツイン』の4人がSFCでまた暴れまくるぜっ！ 前作よりもシンプルな操作性とRPG風のゲーム展開で普通のACTとはヒト味もフタ味も違うぞ。そしてさらに超ド派手になった数々の必殺技も見のがせない。中世の、しかも異世界に飛ばされた4人。でも志はひとつ、「悪は絶対に許さねぇっ!!」

中世時代に飛ばされても悪は絶対許さねえ!!

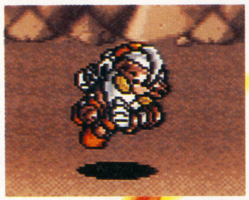
勇者ロアー

コンパチファンのヒーローだ。真紅のボディはダテじゃない。4人の中で最も熱いのはこのロアーだ。今回は弓を武器に、悪党どもをブッ飛ばすぜっ!!



⬅超ド派手なガンダムの必殺技だ。「ゲゲッこれは!?」と思った人、やはりガンダムファンだね。なんたって「ビグザム」だもん。下でビビッてるガンダムがなんともいい。

➡これは、仮面ライダーRXの必殺技だね。SFCの回転機能を使った超キレイな技。他のキャラクターにも個性的(？)で超美しい必殺技があるから使ってみようぜっ！



ウルトラマンG

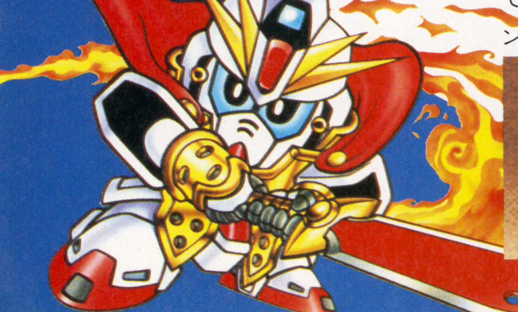
重たい鉄球を軽々振り回すパワーファイターグレート。いくら強いボスキャラも彼の攻撃にはかなわねぇぜ。もう誰もグレートを止められないっ!?

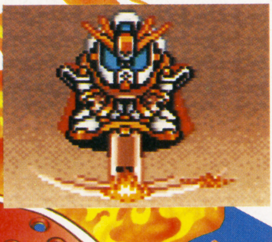
運命に選ばれた英雄たち 誰も彼らを止められん！

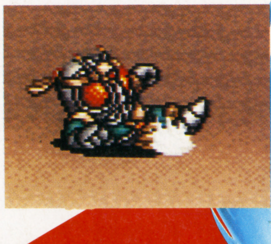
コンパチキャラだってナメちゃいけない、そのアクションは超本格的だっ！ 基本はⓎボタンでの攻撃だが、2段ジャンプとの組み合わせで飛び下段突き、レバーとの組み合わせでは投げ技もできるんだ。特に投げは普通の攻撃よりもダメージがデカいぞっ!! さらに、さらに重要なのがダッシュ攻撃。ガシガシ使って敵を転び殺そう(転殺？)。そして最後にガード。でも結局ダメージを受けるんだから、ガンガン攻撃をして、殺られる前にブチのめしてやれっ！

ガンダムF-91

このゲームの主人公と言ってもいいだろう、元祖コンパチのガンダム。彼が持つ剣は悪を斬りさく正義の剣。そして必殺技はすべてを消滅させる「恐怖・機動ビグザム」だっ!!

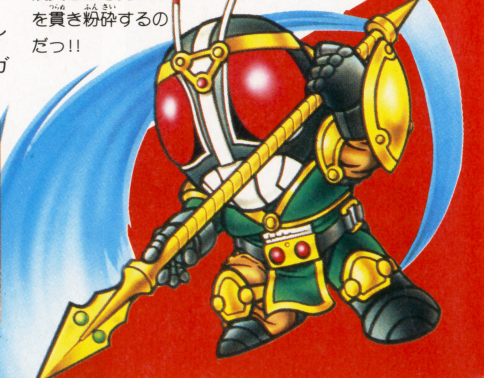






仮面ライダーRX

黒いボディと真赤な目がイカした仮面ライダーRX。リボルケインを聖なる槍に持ち代え悪に挑む。彼の飛び下段突きは悪党どもを貫き粉砕するのだっ!!



悪に挑めっ！ これで決めるぜステージ攻略

序章。悪党共の挑戦だっ！

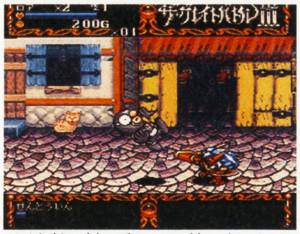
⬆こいつがいきなりの乱入者だっ！ボス「ゴーレム」を召喚してくる。

⬆ボス「ゴーレム」の登場だっ！ その巨大な体に惑わされるなよ。

⬆2段ジャンプからの下段突きでこの通り。ちょろいもんだぜっ!!

イカしたオープニングシーンの後が序章とも言うべき城での闘いだ。だがいきなり、ボス格の「ゴーレム」との対決、序章といっても気は抜けない。ザコも出てくるので基本技などの修行にはもってこいのステージだ。

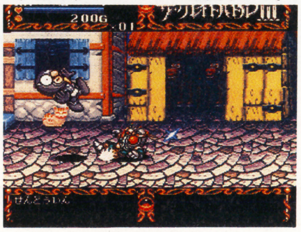
城下町を守れっ！



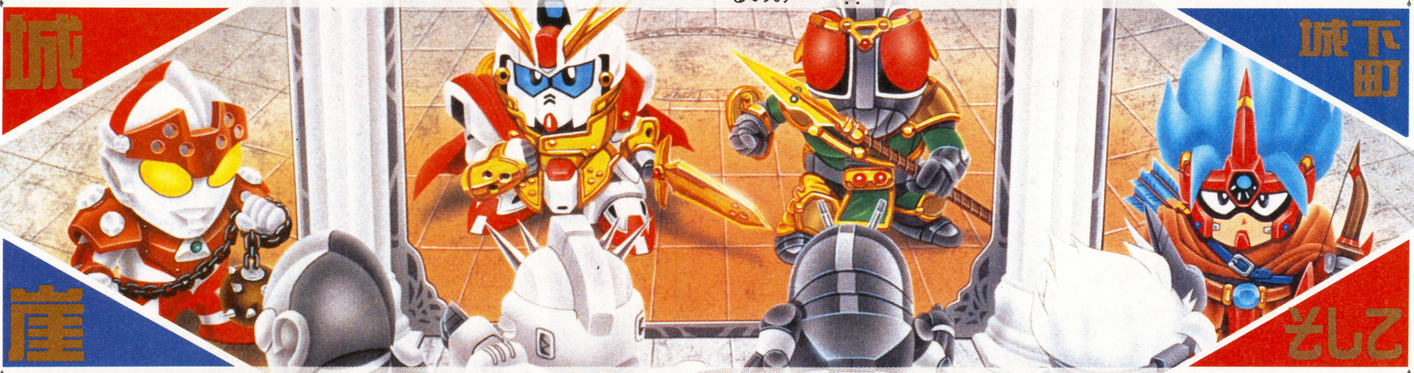
⬆城下町に悪の手が…。守り抜けるのはコンパチヒーローだけだっ。

⬆ザコを倒すとお金を残す時があるんだ。全部取ってアイテムを買うぜっ。

「ゴーレム」を倒したぐらいで喜ぶなよ、本当の闘いはここから始まるんだからな。複数のザコのコンビネーション、トラップなどが行く手を阻む。通常攻撃だけでは、なかなか切り抜けられないぞ。修行あるのみ……!?



⬆もはやザコなんか敵じゃねぇ。投げとダッシュ技でＯＫだっ!!



最も危険な崖。敵は超自然か!?

⬆もたもたすると地面がどんどん崩れていくぞ。効果的に敵を倒せ。

⬆幅の広い崖は通常ジャンプではクリアできない。ダッシュジャンプだ。
➡洞くつに迷いこんでしまったようだ。ステージ構成は複雑だぞ。

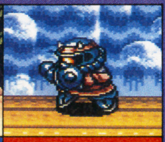
城下町を抜けると崖になっている。ここはザコもそうだが、何より怖いのが崩れていく地面だ。もたもたしているとガンガン崩れていくので、通常攻撃ではなくダッシュ技や投げをメインに敵を倒していこう。さらに幅の広い崖はダッシュジャンプを使わないとまず飛びこせないから、覚悟を決めて宙を舞え？スピード命で駆け抜けろっ!!

さらなる悪を求めて……。

⬆ここはいったいどこなのか…？
➡捕われたコンパチヒーロー。

コンパチヒーローたちはさらに悪へと近づいていく。この先のゲーム展開、イベントは、なかなか興味深いものばかりだ。真の敵を倒すために燃え上がれ、コンパチヒーローたち。

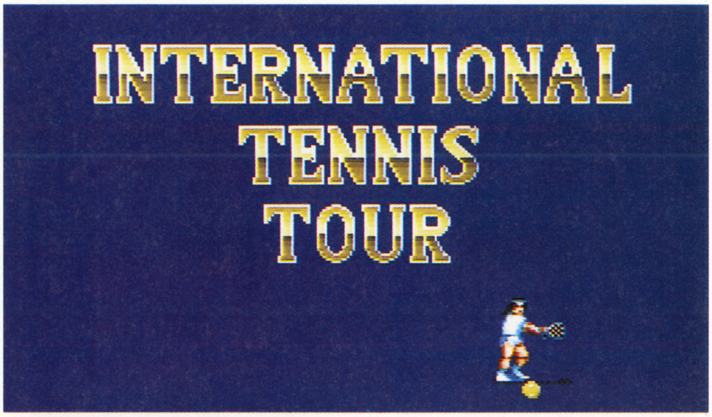
ザコをナメるんじゃねぇぜっ！



戦闘員	キュベレイ	バルタン星人	MS-06ザク
彼らのおかげで、ヒーローがより引き立つんだぜ。感謝して倒せっ！	ＴＶでは超カッコよかったのに、こんなにかわいくなりました？	宇宙忍者さんではないですか。コンパチになるとこんな風にねぇ。	彼は超有名なお方だね。コンパチシリーズには欠かせないキャラだ。

©石森プロ・東映（仮面ライダー倶楽部を使用）©円谷プロ©創通エージェンシー・サンライズ©BAN PRESTO 1993

©MICRO WORLD 1992 ©LORICIEL



SFC	マイクロワールド	¥8,900	3月26日発売	SPG	8M	—

テニスゲームの新時代の鍵を握る名作!!

パッと見て、あまり印象に残らないような地味な雰囲気のゲームだが、実はテニスゲームの究極の形といってもいいほどの密度を持った、超リアルかつ、爽快感にあふれる、優れモノのソフトなのだ！

あの不朽の名作『ワールド・コート』（ＰＣエンジン）以降、テニスゲーム界には期待することはなにもない、と思われたが、今になって、モノスゴイテニスゲームが登場した。さて、その「スゴサ」の一部をこれからみんなに紹介しようと思う。たった2ページではこのゲームの真のスゴさはわからないと思うけど、少しでもこのよさをみんなに知ってもらえたら、ラッキーだ。とりあえずは、多くのモードと細かい設定について紹介したい。ちなみにこのゲーム、日本製ではありません。ウヒョヒョ。

各モードには細かい設定があり、初心者から上級者までが楽しめるように作られている。最初は面倒な気もするけど、すぐに慣れるから大丈夫。

●難易度について

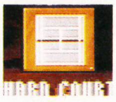
BEGINNER
各モードを初めてプレイするときは、これが無難だろう。

AMATEUR
少しＣＰＵの反応と球の速度が速い。慣れたらこのレベルがいいぞ。

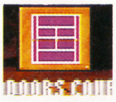
PROFESSIONAL
これは完全に上級者向け。しかしマスターすればすごい充実感が…。

●コートについて

グラス（芝）コート
芝のコートだ。プロ野球と同じく、人工芝である。転ぶと痛いぞ。



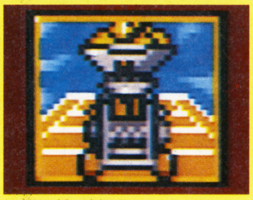
ハードコート
堅いコートなので、球のバウンドが大きい。スピード感はグー。



インドアコート
室内テニスしかやらない上流階級の方におススメだ。

クレー（土）コート
バウンドが小さくなる。ある意味では最も難しいコートだ。

プレイモードは5種類



▷トレーニング
初級者用の練習モード…といっても、実はコレも超楽しめるぞっ！

▷エキシビジョン
一試合だけプレイするモード。しいときはこいつでプレイ!!

▷トーナメント
32人の選手の中から勝ち進むトーナメント方式の大会!!

▷ネイションズカップ
国別に個人戦、ダブルスなどの試合をするモードだ。珍しいね。

▷チャンピオンシップ
プロテニスプレイヤーとなり、世界を転戦してまわるモード。

とにかく絵がスゴイ

とぉにかくこのゲームは、プレイヤーが実際にプレイしているような気にさせるために、かなり細部まで凝っている。たとえば音声は本物の声をサンプリングしてあるし、キャラクターのアニメーションも〝嫌味〟がない程度（これはとても重要）に滑らかに描いてある。とても嬉しい配慮だ。

ザ・てめえボールボーイ

…くだらないタイトルをつけてしまって少し後悔しているが、プレイヤーがあまりにもリアルに走る（なおかつ真剣そのもので猛ダッシュする）ため、まるで何か義務があるかのようにみえる。まるでボールボーイのようなせわしさだ。

こいつ

このゲームに登場する選手は実に16カ国、32人！　もいるんだけど、あまり個性がないから、顔がみんな同じに見えてしまう。

プレイヤーが

トレーニング ステージ

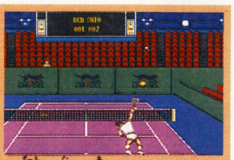
これがかなりオモシロイんだ

基本操作に慣れよう! プラクティス

このモードはキャラクターの動きをつかむためのもの。連続で自動的に打ち込まれる球を、適当に打ち返していこう。ちゃんとレベルもあるぞ。

これは意外と簡単!? サービス

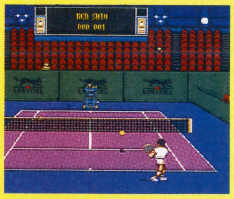
実際にテニスをプレイして、始めに苦労をするのがこの「サービス」だ。でも、このソフトではかなり簡単に入れられるから、まずは安心といったところだ。



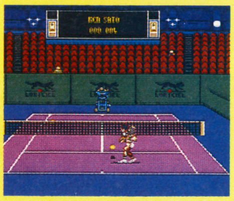
⬆球を投げ上げたら、なるべく高い位置でショット。高いほうがいいのだ。

もっとも重要な練習! "打ち分け"の基本

「Precision」とは、「正確さ」のこと。マシンからデタラメに撃ち出される球を、指定の位置（相手側コートの一部が光る！）に打ち込む練習なのだが、これが結構楽しいんだな。「プロフェッショナル」にして速い球をパコパコ打ち返してると、ストレス解消になるゼィ！球を打つ方向は、やり込まないとわからないので、ストレス解消しながら覚えてみてくれい!!

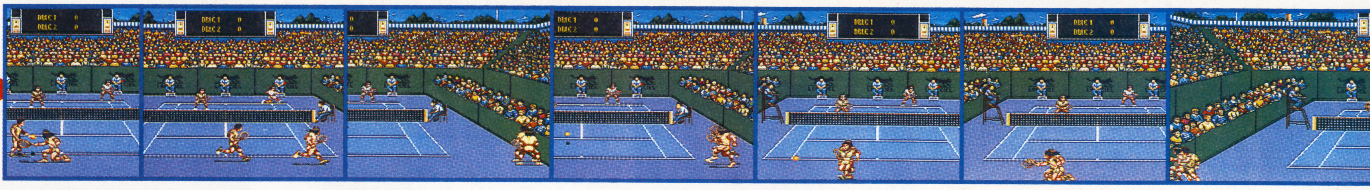


⬅対角線上に打つのがやっぱり気持ちいいゾ。（※Ⓐ Ⓑボタンのみ使う）



⬅左右と真ん中、手前と奥などによって、十字キーを押し分けるのだ。

見てちょ〜。プロワ〜ザ!!



EXHIBITION・TOURNAMENT・NATIONS CUP(国別対抗)

エキシビジョンマッチ

学校・会社から帰ってきたらコレで軽く一汗かこうぜ

このモードでは、一試合だけをプレイできるぞ。1P・2Pのどちらかを選ぼう。1P対CPU、1P対2Pの対戦などが楽しめる。2P（ダブルス）は特に、「1P＋CPU対2P＋CPU」などの特殊な組み合わせが可能で、1人でダブルスの試合ができたりもするのだ。

勝利への道としては、サーブを相手コートの両端に寄せ、リターンをボレー（Ⓨ）で反対側に打ち込む！　コレ。

トーナメント

総勢32名の中から勝ち残るべく進め！　4種のコートを撰択でき、試合をはじめるトーナメントだ。自分が勝ち進むと、CPU同士の試合は省略されて、すぐに第二回戦を戦うことになる。CPUの試合も見たかったような…。

ネイションズカップ

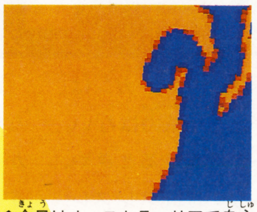
国家の代表選手たち（2人ずつ）同士でトーナメントを戦う。まず1人めの選手同士、次に2人め同士、そしてダブルス、と、総合力を競い合うのだ。試合前には各国の国歌が流されるので、「こりゃあ負けらんねーぜ」だ。

チャンピオンシップ

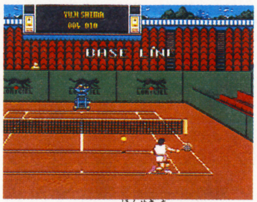
世界の賞金王をめざせ主人公よ!

君が主人公のプロテニスプレイヤーが、賞金をかせぐべく世界中を転戦する、アドベンチャーモードだ。ゆくゆくは世界チャンピオンになるのが目的だが、現実的な問題が前をふさぐぞ。移動には交通費（飛行機代）がかかるし、現地での経費も必要。なかなかシビアだが、セーブもできるし、非常にリアルなので、最ものめり込めるかもしれない。要は勝ち続ければいいってこと。ハハハ…。

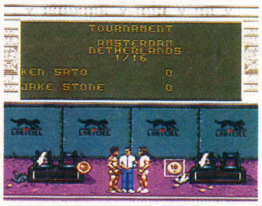
ら兄弟か？



⬆今日はオーストラ〜リアで自主トレ。でも交通費はかかるっす。



⬆プレイヤーの本籍地からスタートだ。日本人でチャンプを獲れ！

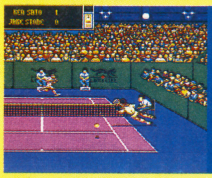


⬆アムステルダム（オランダ）のシングル戦に出場。ダッチィ〜♪

隠れた名作!!

こいつはスゲェぜ! 冗談抜きの大傑作

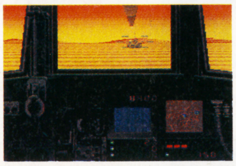
ナメちゃいけない。『W・コート』以来の超ナイスなゲームだ。操作感覚さえつかめば、君はこのゲームのリアルなショット音と気味の悪いアニメーションのトリコになるだろう。テニス好きの人は、絶対に買いましょう。ウソは書かないよ。ホントだよ。



⬅「負けそうになったら走りまわる」だ。

こんなにいる!!

SUPER BATTLE TANK



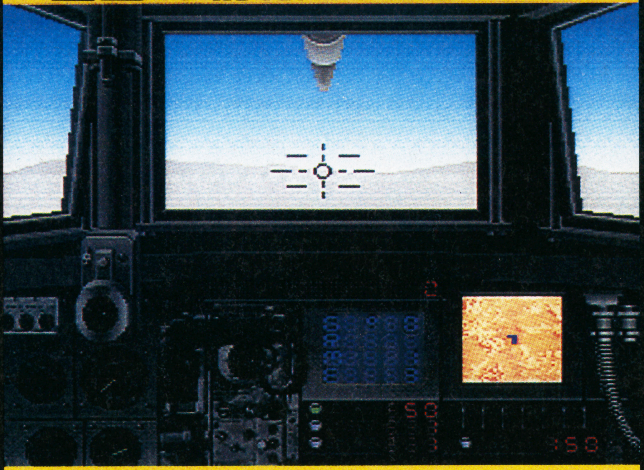
本格3Dタンク・アクションが遂にSFCにも登場!! 実在の戦車M1A1エイブラムズを駆って、行く手を阻む敵軍を蹴散らしながらミッションを達成させるのが目的だ。360°広がる砂漠での戦闘を存分に楽しもう!!

SFC	パックインビデオ	¥7,800	4月23日発売	STG	4M	—

強攻突破だ!! ここは地獄の最前線!!

操作はいたって簡単

画面の情報を見逃すな！



『スーパーバトルタンク』は3Dタイプのシューティングゲームであるため、画面に表示されている情報は非常に重要な役割を持っている。決して敵を倒す感触に浮かれていては、あっという間に死んでしまうぞ。戦場で生き残るには、常に戦況を見極め、自機の状態に合わせた行動を取れる冷静な判断力が要求されるのだ。まあ、これはゲームだけどね。

■武器の角度
いわゆる照準。敵を発見したら素早くこれを合わせて攻撃だ。正確さが要求されるぞ。

■残り目標数
ミッション中に撃破しなければならない敵の数。サブマップと合わせて使おう。

■スピードメーター
自機エイブラムズのスピードを表わす。あまり速くしすぎると地雷源に突っこむぞ。

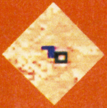
■燃料計
これはかなり重要。なんたって燃料切れは一発でゲームオーバーだからね。

■武器状態&残弾数表示
一番重要なことがこの2つに表示されている。ランプが緑色の武器が使用できる武器だ。残弾数には常に気を配ろう。弾切れは情けない。

■短距離レーダー表示
自機周辺の敵の位置と自機の向きを表示している。後方からの攻撃に注意しよう。

■ダメージ表示
自機のダメージを表わす(当り前だ)。7発弾を喰らうと死んでしまうから気をつけろ。

4種の武器で敵軍を徹底的に壊滅せよ!!

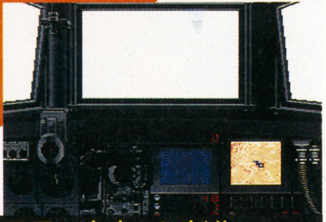


自機エイブラムズの武器は4種類。少ないと思う人もいると思うが、必要なものはすべてこの中に含まれている。戦況、自機の状態に合わせて使いこなすことができてこそ一流の兵士と言える。

120mm滑腔砲
主力となる武器がコレ。破壊力はピカイチだが、あまり連射はできない。敵戦車やスカッドミサイルランチャーの破壊に使用するといいだろう。

有線誘導ミサイル
必殺の威力を持つ武器。しかも絶対に目標を逃さないので、素早い動きのヘリコプターなどを迎撃するのに役立つ。照準が点滅したらボタンを押そう。

20mmマシンガン
副砲である20mmマシンガンは弾数は多いがあまり威力はない。ヘリコプターを攻撃するときや、主砲では当らない地面スレスレの敵などに効果的だ。



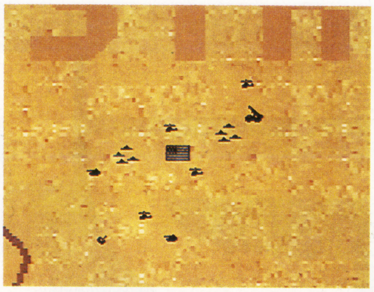
スモークキャンドル
画面では一見なんだかわかんないと思うけど、砂で自機を敵から隠し、攻撃を受けつけなくすることができる。数が少ないので、よく考えてから使うように。

©1993 ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC ©1993 エレクトロ・ブレイン・コーポレーション・ジャパン株式会社 ©1993 PACK・IN VIDEO CO., LTD

HOW TO WIN

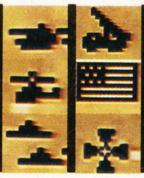
いざ実戦だ

さあ、戦いの準備はいいかな。ゲームとはいえ、戦車は1台だけで後はない。そのことを頭にたたき込んでおこう（コンティニューはあるけど）。さて、作戦の進め方だが、まずスタートしたらBボタンで衛星マップを呼び出してみよう。敵の位置を確認したら、Xボタンで前進しよう。進行方向はL、Rボタンで変えることができる。武器はAボタンで発射し、Yボタンはブレーキだ。マップ上の敵キャラをすべて破壊した場合ステージクリアとなる。さあ、作戦開始だ!!



衛星マップを使いこなせ！

ミッションがスタートしたら、何はともあれBボタンを押すべし。これで表示される衛星マップには重要な情報がぎっしりつまっているぞ。また、自機エイブラムズの移動はこちらでもできるので全体を見ながらゲームを進めたいとき便利だ。下で記号の意味を紹介するので役立ててくれ。



●T−62戦車
旧ソ連の戦車。固いぞ！

●ヘリコプター
旧ソ連製「ハインド」だ。

●地雷源
破壊不能。絶対よけよう。

●スカッドミサイルランチャー
重要目標の一つ。攻撃はなし。

●最終目標地点
ミッション3以降登場する。

●友軍基地
自機の弾薬等が保給できるぞ。

MISSION 1

まずは小手調べだ！　自機エイブラムズの操作を完全にマスターしよう。

練習だからと気を抜かないように！

まだまだ敵は少ない。だからといって油断するなよ。

ミッション1は最初だけあって敵戦車3台しかいない。地雷源にでも突入しない限りまず死ぬことはないだろう。2台の戦車を主砲で倒し、残り1台を有線誘導ミサイルで破壊するのがいいだろう。よもやの弾切れに注意するぐらいかな？

⬆敵を撃破したぜ!! やっぱ何度やってもこの感じは忘れられない。

⬆作戦終了後の戦果報告。次にそなえて一休みでもしようか。

MISSION 2

初めての夜間戦闘だ。不意の敵に気をつけよう。

常にレーダーに気をつけよう

ミッション3は最初の夜間戦闘となる。とにかく敵を発見しづらいので、画面右に表示されているレーダーに常に注意を向けよう。また、初登場のヘリコプターはイヤな奴なので早めに破壊しよう。

⬆敵戦車との熱い戦闘の行方はいかに。地雷源に誘われないように。

⬆敵ヘリコプターとの戦闘。空を飛ぶ奴にはマシンガンで攻撃だ。

目標の拠点だ

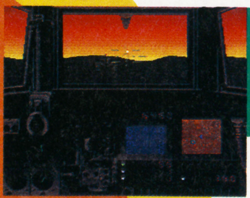
ANOTHER MISSION

このゲームは全10面ある。長い作戦を終了した君を待ち受ける物は……。

君が進むべき作戦の数々はこんな具合だ

⬅ヘリコプターを追いつめろ！　逃がすなよ。

⬅夕焼けの中敵戦車を撃破。カッコイイ〜。



⬅やべ、敵が正面から攻撃してきたぞ。

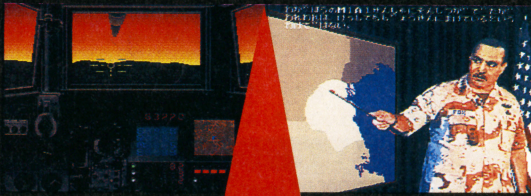
⬅スカッドミサイル発見！　ぶち壊せ!!

⬅友軍基地に到着。一休みしてまた戦闘だ。

⬅敵要塞発見！　素早く破壊してしまおう。

GAME OVER

戦場に情けは無用だ！



GAME OVERだ…しかし！作戦は続行！　なんてこった

このゲームは戦争がモデルだ。よって、プレイヤーが1人死んだぐらいじゃ作戦は続行されるのだ。現実はキビシイのだ。

アウト・セーフ ウラワザ ハイパーマーケット

待ちました！探しました！届きました！他誌にも㊙

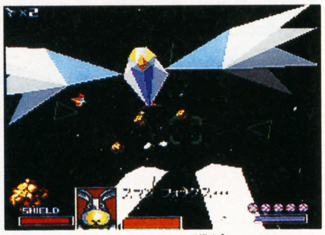
スターフォックス

SFC "OUT OF THIS DIMENSION"

な〜んと、『スターフォックス』にまたまた隠しステージが発見された。ステージ名は「アウト オブ ディス ディメンジョン」だ。ブラックホールに続いての隠し面なのだが、また内容がスゴインだ。やるな任天堂。さて、行き方だが、レベル3のステージ2まで行くこと。この面で色が暗めの大きな隕石が序盤で2つ出てくるのだが、その2つめ、右側に出る隕石にブラスターを撃ちこむと破壊できる。すると、宇宙空間に卵が出現して、なぜか鳥がかえってしまう。で、その鳥にぶつかると念願の隠しステージへ突入できるのだ！ 中身はもうめちゃくちゃだ。早く君も行ってみそ。

岐阜県　近藤輝男クン

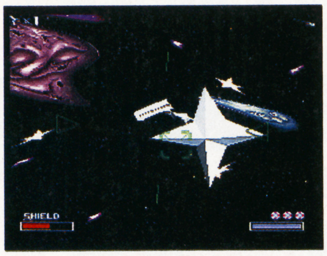
⬆この隕石にブラスターを撃ちこめ!! みごと破壊すれば画面前方に卵が飛んでいくはずだ。隠し面はもうすぐだぞ！



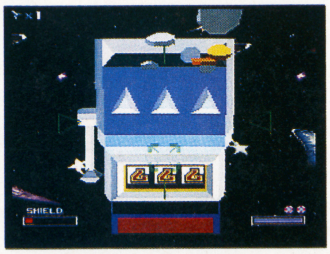
⬆うっしゃあ！（ジョー東風）やっとたどり着けたぜ。しかし、こんなところに隠れていたなんてねえ。

⬆鳥が前面いっぱいに追って来るぞ！恐れずに鳥に向かって突進だ。イヤ〜、期待で胸がドキドキしてますよ。

⬆ペッパー将軍の呼び声もむなしく、スターフォックス隊のメンバーは遊びに出かけるのだ。ゴメンねペッパー将軍。

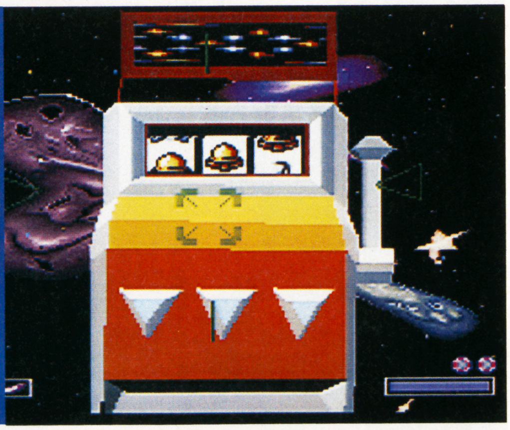


⬆ついに突入成功！ 背景で顔が笑ってるのかなんだか、グニャグニャしててよくわかんないな。敵キャラは紙？ がまるで折り紙のように変形して体当りをしてくるぞ。その動きはけっこう美しい。ボスも笑えるし、クリア後にも遊べる。なんてお得なんだ!!（バカ）



BOSS!! 目押しか!?

ボスはなんとスロットマシーンだ。レバーを打ってドラムを回転させ、スリーセブンでクリアとなる。アンドルフだと攻撃されるから気をつけろ。



次号予告！攻略SF・OOTD

はみだしウラ通信

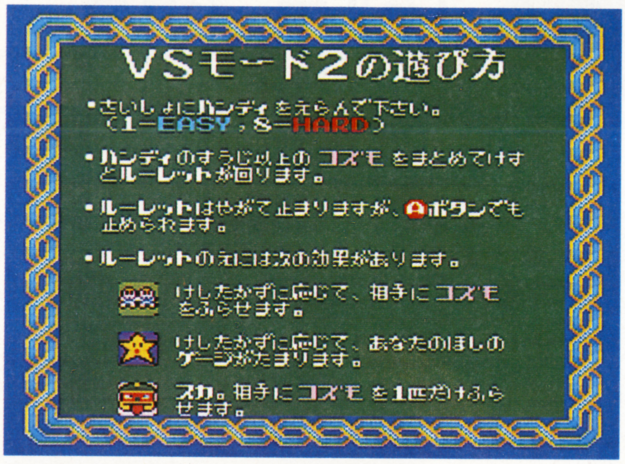
イヤー、まったくスターフォックスには泣かされっぱなしですよ。ブラックホールの時からアウト オブ ディス ディメンジョンまで、不確実なのやヒントだけのもの、まったくのデマなどが飛びかい、最後にはパソコン通信まで手を出すといったありさまだった。そのおかげで、家に帰れなくなるとゆーオマケまでつくし、まったくスターフォックスさまさまですよ。まっ、これでもう夢で見ることもないだろうけどね。

コズモギャングザパズル

SFC 対戦DX!

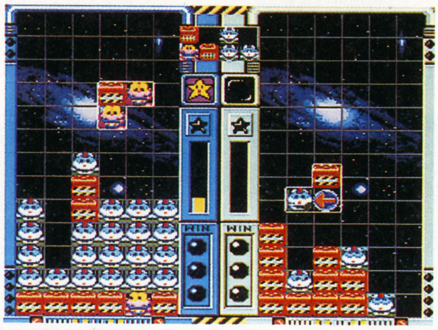
１人プレイはモチロンのこと、2人プレイがアツイこのゲームでより一層アツイ新ルールで2人プレイができる方法が見つかったぞ。やり方は次の通り。まずモード選択画面で100面モードの「PASSWORD」を選び、「たいせん」という合言葉を入れよう!! するとモード選択画面に戻るが、「VSモード」が「VSモードDX」に変わっている。これを選ぶと「VSモード2」のルール説明画面になり、ハンディを決めたらスタートだ。通常の対戦モードとは違った、より緊張感あふれるゲームをプレイできるぞ。ちなみにこれは100面をクリアするとわかるワザ。

富山県　米田雅和クン



⬆「たいせん」と入力するだけでOK。100面モードをクリアするとこのパスワードが表示されるのだ。

⬆「VSモード」が「DX」に。フツーの対戦よりもはるかにアツイ、VSモード2のスタートだ。



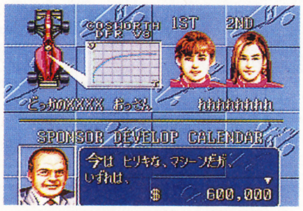
⬆⬅これが「VSモード2」のルール説明画面とゲーム画面。相手のフィールドに降らせるコズモの数がハンパじゃなく多い。メガパネルを思い出すなー。ハンデのつき方も単純明快で、よりアツイ対戦が楽しめるのもトーゼンなのだ。

F-1 GRAND PRIX Part2

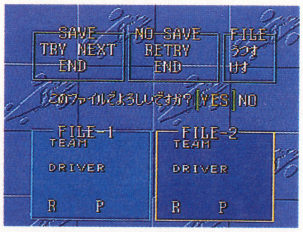
SFC 金持ちチームでプレイ

リアルな展開を見せるだけに、その分ナニかとおカネのかかるストーリーモード。このワザを使えばフツーの貧しいチームとは違った財政豊かなチームでプレイすることができるのだ。まず、スタート時にスタートにせず、コンティニューにし、空白のファイルを選ぶ。すると$20,000,000もあるビデオシステムチームで始まるぞ。

三重県　山添集平クン



⬆フツーにスタートするとこの通り。なんか言うことがみみっちーぞ。



⬆この状態にしてスタートすれば金持ちストーリーモードの始まりだ。

⬅ひゃー、りっちー。さすが急成長してる会社は違いますねえ。こんだけおカネがあれば、もう開発費用とかの心配は無用ですね。ゼータクざんまいで最強チームを目指そう。

ドラゴンボールZ 超武闘会

SFC ○キャラ対戦&○しキャラ

最近の対戦格闘アクションではもうおなじみと言える○キャラ対戦ができてしまうコマンドが「発見」された！　やり方は簡単。オープニングデモ中に「○+○、○+○、○+○、○+○」と入れ、音が鳴ればOK。また、同じコマンドをもう１度入力して○○の「できたあ～！」とか言う声がすると、いつもの８人に加えてストーリーモードに登場する５人のキャラを使っての対戦ができるようになるぞ。わけわからん。**東京都　よこにゃクン**

⬆コマンドを２回入力するとこの通り。○キャラ対戦も○しキャラも選択可能！

⬆○キャラ対戦だ。ソフト発売に先駆けてハガキとFAXが殺到したぞ。

⬆○表示ばかりで悪いが、現在とどく95%以上がこのネタ。現在約900通。

ウラワザハイパーマーケット

人気アリ!! 人気任期ナシ!!

はみだしコワザ

これはかなり前のハガキ。『邪鬼破壊』の大損パスワードだ。「4444444S」というパスワードを入力してスタートすると、なんと点数が0、残りボールも0という最低の状態から始まってしまうのだ。これではパスワードを使うイミが全然ない。岡山県のアーモンド本田クンが最強パスワードを入れ間違えて発見したとのこと。こーいうヘンで役に立たなそーなワザも送ってね。

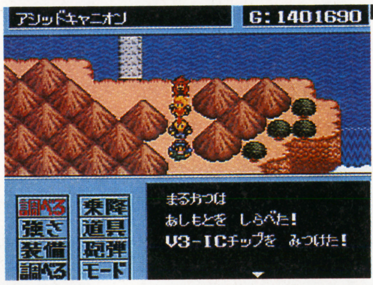
メタルマックス2

SFC アイテム無限拾い

全然イミがなさそーだけど、使える場合もありそーだというヘンなワザが送られてきてしまった。この「アイテム無限拾い」は同じ場所を続けて何度も何度も調べていると次々にいろいろなアイテムが拾えてしまうというワザなのだ。やり方は説明するまでもなく、ただフィールドで調べればいい。コマンドを入れ替えて左上を「調べる」にして連射しているとラク。キャラクターの持ち物を減らしておいてひたすら調べまくっていると次次にいろんなアイテムが手に入るのだ。パターンは何もないときを含めて6種類だ。2種類の石は何だかわからないが一応は使いみちがある。イチバン役立つのが回復カプセルだろう。スタート後しばらく体力もカネもない頃であっても、このワザを知っておけばタダで体力回復ができてしまうのだ。1Gっていうのもヘンだよなあ。いくらやっても1G以外にはならないし。調べる場所はホントにどこでもいい。町の上でもいいしまともな品物を拾ったあとの場所でもイイぞ。

大阪府　ぷうクン

⬆このゲームでは魔法がないかわり、回復アイテムがタダ同然で買える。でもいくらでも拾えるってほうがさらにスゴイ。



⬆ゲームの終盤で登場する、奇跡のアイテムの部品となる。1種類につき1個あればいいので余分なのは処分しよう。

⬆まあ普通なら何も出ない。あってもなくてもアイテム探知機の反応はない。繰り返し調べるとアイテムがわく。

⬆投げやすい石。ゲーム中にいつでも手に入る割には用途が限られている。投げやすいっていうのはどんな形なんだろう。

⬆こちらは投げにくい石。戦闘時以外に使うと使った感想が表示される。まあこれも捨てる方がてっとり早いな。

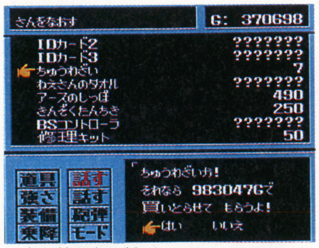
⬆現金である。最小通貨単位だ。こんなのいくら拾ったところで全然トクした感じがしないね。

メタルマックス2

SFC 金喰い虫で大もうけ

ただのしかたないイベントだった金喰い虫を使って大金を手にするウラワザだ！　まずインテリアショップで金喰い虫を買う。そして人間用でも戦車用でも売っていい物をなるだけ多く持った状態にし、あり金全部を金喰い虫に喰わせて成虫にする。そしてそのまま手持ちの品物を売りに行こう。なんと価格表とは全然違う高値で買い取ってもらえるのだ。これでキミも大金持ちだ！

京都府　中山智範クン



⬆売る前に買い物などをするとダメなので注意。金喰い虫は何匹目でもいいぞ。これは100万Gをくわせた場合だ。

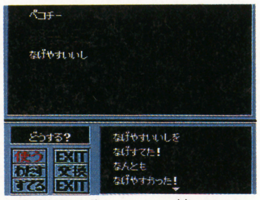
⬆何度も繰り返すと持ち金が増えまくるぞ。1000万Gをオーバーするとこのように「おくまんちょうじゃ」になるのだ。

メタルマックス2

SFC 石の利用法

投げやすい石、投げにくい石は戦闘中に使った場合、わずかなダメージしか与えられず、他に用途もないので捨ててしまっていることだろう。しかしゴールドアントなどには有効で、一撃で倒せることもあるのだ。

千葉県　レッドウルフクン



⬆戦闘時以外ではこの通りである。なんともないね。

⬆このテのアリ型のモンスターは小さい割に非常にカタく、なかなかダメージを与えられない。

⬆アリのHPは低いのでこの程度でも十分に効く。このように一撃で倒せてしまうことだってあるぞ。

はみだしコワザ

①まったく意味がないと思われていた「エクスカリバー」の使い方。ジャコールの洞くつにいる「どくろイーター」(異常に守備力が高いが、HPは1しかない)に使えば、必ず一撃で倒せるぞ。エクスカリバーが1しかダメージを与えられないことを利用した渋いテクだね。青森県　立花和哉クン　②「薬師」のアビリティ「蘇生」は、死んだ仲間のHPだけでなく、MPもマンタンにするゾ。新潟県　土田　龍クン

メタルマックス2

SFC No.2の戦車を発見っ!!

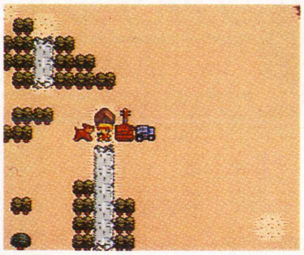
「拾えるアイテム」の一種、ということで本来ならウラワザとしては甘いんだけど、モノがモノでちょっとスゴすぎるので紹介することにしたぞ。モノっていうのは「No.2の戦車」、フツーのプレイではスタートからクリアまでその存在すら確認できない、あの幻の戦車だ！

実際にゲームを終えた人の中にもただ1台のこの戦車を求めて、金属探知機を使いまくっている人も多いことだろう。通常のイベントで入手できる7台の戦車とこのNo.2の「装甲車」で主人公の戦車は8台になるのだ！ 戦車の埋まっている場所はやはり序盤というべき場所だ。まず酒場サースティーへ行く。そこから右に12、下に21離れた地点を調べると、新しい戦車が見つかるのだ！ すでにクリアした人がコレクションを完成させるのもいいけど、フツーにゲームを始めてこの戦車を手に入れられると、中盤の展開がなかなかラクになるぞ。装甲車の装備は少し特殊で大砲を持たずにS－Eを搭載している。種類はレンタルタンクの装甲車と同様のATMミサイル。この時点の戦車装備の中では最強だ。強力で重い装備のためにSPが低く、ザコとの戦闘だけでもカンタンに大破してしまうため、早めにパワーアップさせよう。

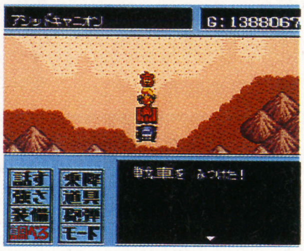
福岡県　リシルクン

⬆入手できた戦車の持っている装備。強力な兵器を持つワリには貧弱なエンジンだ。

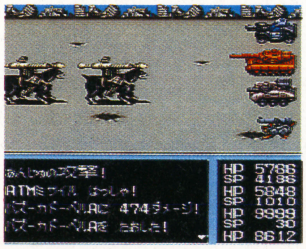
⬆マドの町の地下駐車場に集合させた8台の戦車だ。いつでもスキな戦車に乗れると思うと気分がいいね。


⬆砂漠の酒場、サースティー。ここから右へ12、下へ21だ。火炎放射器も捨て難いが……。

⬆目標地点の手前で地雷探知機を。確かに何かが埋まっていることがわかる。



⬆そしてその場所を調べると、なんと戦車が見つかる！ さっそく実戦投入だ！



⬆とりあえず実戦でATMミサイルを使った図。弾倉が一発分だけってのがムカつくね。

メタルマックス2

SFC 必殺の宇宙兵器！

マリアの残したBSコントローラは、実は強力な兵器だった！ というワザだ。まず戦闘状態に入ったらスグにBSコントローラを使おう。すると「衛星に信号を送った！」というメッセージが出るが、特に何も起きない。そしてそのまま戦闘を続けているとBSコントローラを使って5ターンめでイキナリ「BSレーザーがさどうした！」と表示され、敵全体に大きなダメージを与えるのだ。序盤の敵であれば、まず一撃で倒せるだろう。ただし、通常時にBSコントローラを使えない場所では戦闘中もやはり使えない。5ターン間隔ってのもちょっと困るかも。

滋賀県　高野義教クン

⬆序盤から試せるとはいえ、6ターンもかかる戦闘なんてメッタにないのでワリと見つかりにくいワザだと言える。その分役に立つ機会もほとんどないワケなんだけどね。こんな宇宙兵器を使えたマリアは何者なんだろう。BSって言えばホントは放送衛星のことなので地上を攻撃したりするワケないんだけどね。

ウラワザハイパーマーケット

行っけ～行っけ～ハッチ台目。

ウラワザヤリヤリ繁盛記 ●親方・紅龍の巻

きのう、『真・メガテン』を久しぶりにいじくった。すでにLv.50にまでなっている彼らのいるところは、まだ一回めの新宿(笑)。すでに1レベル上げるのも大変な状況。で、そんな彼らの仲魔はシルフにトロールにシュテンドウジにワイバーンにラミアにワーウルフにセイレーンにピクシー(?)。中でもセイレーンが稼ぎに役立つ。抜群の速さで敵をタコ殴りしてくれる。市ケ谷の悪魔たちの中では有名らしい(?)。

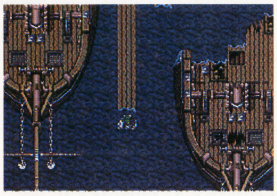
ファイナルファンタジーV
SFC 前半戦の隠れ宝箱

気づかずに通り過ぎた人もいると思う、前半の隠しお宝紹介だ。前半も前半、「船の墓場」の、写真の場所に行ってみよう。

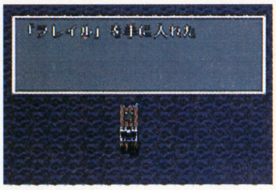
チラッと通ったり、一瞬岩の上に乗っただけではまずわからないが、岩の上に乗って少し待つと、なんと新たに岩がたくさん浮いてきて、先に進めるようになるのだ!!

そして、岩の上を跳んで行くと、その先には宝箱が。中身は「フレイル」だけどね。

香川県　田渕亜希子サン



⬆この場所で待つと、ぷかぁ…と隠れ岩が現われる。ピョ〜ンピョ〜ン…。



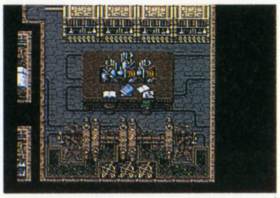
⬆やったぁ！　「フレイル」だぁ！　前半ではこれでもうれしいんだよね。

ファイナルファンタジーV
SFC カエルからの逃避のひととき

飛空艇の発着場内部に部屋があるよね。3つの部屋の左側の部屋のスイッチを押すと、いろいろと指示が出るんだけど、そのときに「トード」でパーティをカエルにしておく。で、「まん中の部屋の花壇をしらべろ」「右の部屋のびんせんを…」と来るから、びんせんを調べると、そのときだけ、「カエル状態」じゃなくなるんだよね。

意味はないけど、何回でもできる妙なワザだ。

愛知県　赤池善幸クン



⬆なにかが書いてあるぞ！　なになに…「アホが見る」ぅ？なんだと？

➡ずぉっ！　突然カエルから人間になった。しかも3人とも。気味が悪いっスよねー。

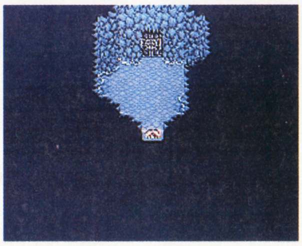
ファイナルファンタジーV
SFC またまたモグラ体験

まぁたまたまた背景の中に潜りこめる場所発見だ。今までに紹介した場所は、どれも「通路から部屋に入る場所」から潜りこめたけど、今回のもまたもや同じ。場所はイストリーの滝の入口。写真の場所を左か右に歩くと、地面の中に入れてしまう。ウロチョロしていると左上(?)のほうに、謎の火(??)があるぞ。なんの意味があるのかまったく不明だ。

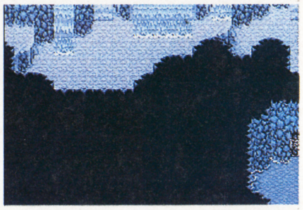
もう地形ハマリ技はかんべんしてほしいよ〜。

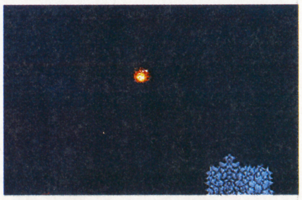
スクウェアさん、もしかしてワザとやってない?

栃木県　渡辺　寛クン



⬆この位置から潜りこめます。「ウォルスの塔」もこんな感じだったよねぇ。



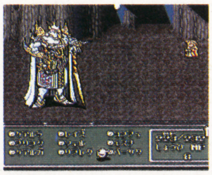


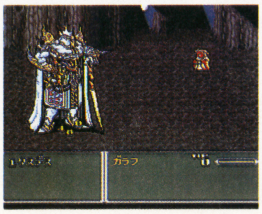
⬆こ、このグラフィックのセンス、なかなかキテるよねぇ〜「滝のうしろすがた！」➡あれ！　こんなトコに火が…。

ファイナルファンタジーV
SFC 死ぬまで勝負だエクスデス

ぜひやってみてほしいハマリ技だぴょ。異世界で初めてバッツたちがエクスデスと闘うとき、ガラフとエクスデスの一騎討ちになるよね。そのときガラフはいくら攻撃をうけても死なないところを利用して遊ぶんだ。まずガラフをボスと闘う前に白魔道士にし、「いやしの杖」を装備させておく。そしてエクスデスが現われたら、「バーサク」を自分にかけるんだ。これでお互いに絶対死ねなくなってしまうわけ。

神奈川県　土浦正寛クン



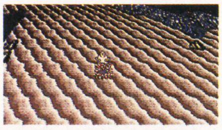


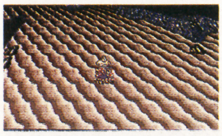
⬆「いやしの杖」(モンスターから盗めるよ)を装備してバーサークかければ、ハマっちゃうよなぁ。でも普通こんなことするかぁ！

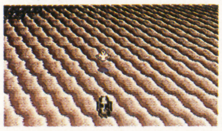
ファイナルファンタジーV
SFC 神のみぞ知る海底の神秘

海は不思議だ。その不思議さのひとつを紹介だ。海底にあるサンゴの上で、潜水艇に乗ったままⒶを押してみよう。なぜか必ず左を向くぞ。浮上もできない。謎だ……。他にも、何のために存在するのかよくわからない「モアイ像」など、やっぱり海は不思議だ。

埼玉県　小板橋　豊クン







⬆上から見てネ。ホラ、左向くでしょ。それより、モアイ像はなに？　いろいろな説があるのだが……。

ウラワザやりやり繁盛記 ●イナズマアズマの巻

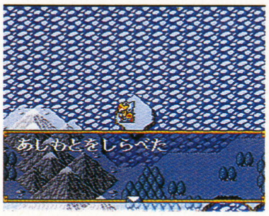
ウラワザ班のメンバーは誰でもそうなのだが、自分の好きなゲームを好きなだけやる、といったことが全然できない。SFCの新作の中にも当然そういうソフトがあるワケだけど、少しずつしかやれないワケね。で、そういうソフトのウラワザ情報がじゃんじゃん送られてくる。みんなの攻略スピードにも驚かされるけど、昔の自分たちにゲームだけやり続けられるような時代があったということが感動的にスゴイね。

SDガンダム外伝2 円卓の騎士

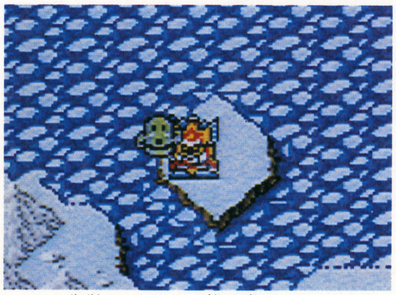
SFC はにわ発見！ はにゃ～

『SDガンダム外伝2』に、意外なおまぬけアイテムが発見されたぞ。その名も「青銅のはにわ」(笑)。さて発見された場所だけど、まずは「銀の円盤」を入手しよう。準備が完了したら、ベルファスト村の近く、北西にあるアヤシイ小島に移動する。そして島の左側に寄り、おもむろにⒶボタンで地面を調べてみよう。すると音楽とともに「青銅のはにわ」を入手できるぞ。はにわの効果についてはは謎につつまれている。古代遺跡の文明なのか、本当に役立たずなのか……。

広島県　福留貴洋クン



⬇ここが問題のベルファスト村から北西にある小島だ。情報をたよりにやって来た我々の指先は期待に震えつつⒶボタンを押した。



⬆はにわ発見!! いったい何に使うんだろう?

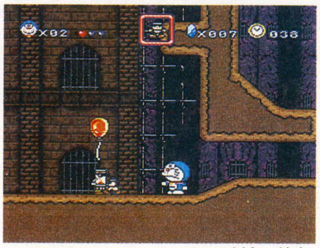
ドラえもん のび太と妖精の国

SFC 8種の武器が最初から

「ほっぺたズリズリィ～♬」と「カメラ目線」が最大の売りの『ドラえもん』のおいしいパスワード紹介だ。パスワード入力の画面で「ああああ　ぶえああ　うあああ」と入れると、なんとアクションモードで、始めから全8種類の武器をすべて装備した状態でプレイできるぞ！　まぁ、このゲームの武器って、それほど重要じゃないような気もするけど、うれしいことはうれしいよねっ！『ドラえもん』にはウラワザや隠れパスワードなどがたくさんあるみたいだから、みんなも探してみてちょ。

石川県　竹田　一クン

⬆気合いのパスワード画面だっ!! 後半の四文字を「いあちあ」にしてもOK。



⬆ちょっとわかりづらいか。一応、空気砲とか拳銃をバッチリ持ってるんだぜ。

各賞の説明&応募のやりかた

- ●金の龍賞　ジュラ紀龍・ラガードラゴン
  8000MAC、図書券8000円分、特製テレカ
- ●銀の騎士賞　聖剣士・ギン・ジョー
  5000MAC、図書券3000円分、特製テレカ
- ●銅の魔術師賞　魔術師・クローラ・ベル
  3000MAC、図書券3000円分、特製テレカ
- ●鋼の僧侶　魔僧・スパード・ライ
  2000MAC、図書券3000円分、特製テレカ
- ●石の巨人賞　石闘家・モルII
  1500MAC、図書券2000円分、特製テレカ
- ●はみだしコワザ賞
  特製テレカ

ウラワザを発見したら、どうすれば確認できるのかをハッキリと書いて（図があるとわかりやすいなぁ）、住所、氏名、年齢、電話番号、ゲーム名を明記の上、右のあて先までハガキかFAXで送ってください。待ってるよ！

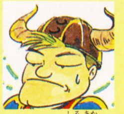
技×技 やってるウラ通信

●親方・紅龍

スーファミの話じゃないんだけど、先日、ようやくPCエンジンのCD-Rom²のスーパーシステムカードを手に入れた。これでバリバリゲームができる！と思いきや、やはり時間がない。

●イナズマアズマ

巨大なミスを2つやらかしました。5号のらんまのビジュアルセレクトはⓍとⓏの間にⓊが入ります。それとスーパーテトリス2のキャプションがウソです。ごめんなさい。ううう……。



●快足どわあふ

「XJR400」がついに発売。欲しい～！　でもお金ないから、あきらめて'91TZRを買うことにしました。ローンで。誰か白タコTZRいらない？
P・S：『FFⅤ』異世界の前でLv.63！

5号のこのコーナーで書いた、「盗作云々～」の話についていろいろと反響があってうれしいです。反響の多くは「盗作なんてサイテー！」とかいう類のものでしたが、中には「そのハガキを使って穴ウメするな！」なんてものもありました。でも、ヒトコトだけ言わせてね。「投稿する人にも責任は必要。そしてプライドだって必要です」と。わかりますよね？　(龍)

〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル
マルカツSFC ウラワザ係

FAX 03-5228-1722

ウラワザヤリヤリ繁盛記 ●快足どわあふの巻

ハイ～ッ！「グリッドシーカー」クリアしました！ F－14で148万点（残3機、ノーマルクリア）は高い？ 低い？ 最初は難しいけど、自機の当たり判定をつかめば簡単なゲームだったね。さ～すがタイトー＆ズンタタ！ 全メーカー中一番好きだよタイトーが（アーケードでは）。そういえば、PCエンジンの『SFⅡ』は、デキがバッチリ。かなり高くなりそうだけど、Hu-CARDで出るみたいで、僕はうれしいぞ!!

渡辺浩弐の Virtual 日記

ヴァーチャル<virtual>
【形】仮想の。転じて、ニセの、いかがわしい、うさんくさい。
(例)「ヴァーチャルな奴」(正体のわからない、怪しい奴)。

前回のこのページでも紹介した、『Mの暗号』(メディアファクトリー・刊)が、なんとなんと10万部を突破(本当)! 一夜にしてベストセラー作家になった渡辺先生の最新作『エム』は、本誌の姉妹誌『(勝)PCエンジン』に連載中だから、読むこと。「読むだけじゃなく、人気投票ハガキを出すように」(渡辺)。

わたなべ・こうじ　こないだ「水晶パワー研究家」としてTV出演してた。その他の肩書きは、キャバクラ評論家、おっぱい占い師、絵本作家、ロック・ミュージシャンetc. etc. etc…

2月2日

NECの中央研究所に行って「ヴァーチャルスキー」というマシンを体験させてもらった。

例のVPL社のゴーグルをかぶって、スキーのストックを持ち、板の上に立つ。すると3次元のCGによって作られたスロープの風景が、ゴーグルの中に繰り広げられていく。

足場のスキー板は両足の体重バランスを緻密に計測しながら、スロープの状況にシンクロして微妙に動く。

このシステムで僕が特に感心したのは、指に取りつけたセンサーで、体験者の緊張度を常に測定し、それによってコースの起伏が変化していくことである。リラックスしたまま滑り続けると、スロープはどんどん急になり、でこぼこも増えてくる。緊張すると、スロープはなだらかで、平坦なものになる。つまり、初心者でも上級者でも退屈せずに楽しめるというわけである。

これは、今までに数多く出ていたヴァーチャル・リアリティー・システムの中でも非常に斬新なアイデアである。これをさらに進化させて、自分の精神や肉体の状態に応じてどんどん変化させていくような仮想空間システムも、近未来には実現するのではないか。

ジャック・インするとマシンが被験者の深層心理を測定して、モニター空間の中に実体化してくれるようなテクノロジー…たとえば、心の奥底に抱いている「理想の美女」の姿を、瞬時にして目の前にビジュアライズしてくれるようなシステムは、早ければ数年後には出てくると思う。

2月5日

今度は三菱プレシジョンという会社に見学に行った。

この会社はもともと、主に軍事関係の需要に対応していた航空・宇宙関連機器メーカーである。たとえば防衛庁に、戦闘機のパイロット訓練用シミュレーターを納入したりしていたのだが、昨今の軍縮に伴い、自社の技術を別のジャンルに応用しようと試みているという。

そんな試みの1つ、小型のパイロット体験装置「マイクロシミュレーター」を体験させてもらった。一般の人々にリアルな飛行体験を楽しんでもらおうというものだ。

しかしながら、「確かにリアルだけど、楽しくない」というのが、僕の正直な感想だ。シミュレーターのテクノロジーを応用しているだけにそのコックピットの窓に映るCGの風景、そして離陸～飛行～着陸までの操作感覚はかなり現実に近いものだとは思うのだが、それは実に単調で退屈なものなのである。

本当のパイロットが体験していることは、そんなに楽しいものではないのである。それをそのままヴァーチャル・リアリティー化しても、アミューズメントにはならないのである。

こういった、先端技術を持った一流メーカーが今後、たとえばTVゲームの感覚を知っている別業種のスタッフを迎え入れることによって素晴らしいアミューズメントを生み出していくことを期待したい。

2月18日

『ザッピングTV／殺意』という企画モノ番組がオン・エアされた(相当な話題になったので、見た人も多いでしょ?)。

CXとTBS、2つの局で同じドラマを同じ時間帯にオン・エアするという試みだ。同じドラマとはいっても映像もまったく同じわけではなく、たとえば追っかけっこをするシークエンスでは、CX側で追う人の映像、TBS側で逃げる人の映像が流れる。視聴者はチャンネルをカチャカチャ切り替えながら見るわけである。

様々なメディアに取り巻かれている僕たちの、現在の環境を象徴した非常に面白いアイデアだと思う。僕たちの周囲では、現実がすでにマルチメディアしているのである。

メディアの送り手側としては、受け手が様々なチャンネルをザッピングしながらハイパーな日常を送っていることを意識していなくてはならない。

今この誌面を読んでいるあなたがたも『(勝)』だけじゃなくて、ゴマンと出ている別のゲーム雑誌の中から何誌かを併読してるでしょ？　この文章を書きながら、僕は読者のみんなが別のゲーム雑誌に書いている僕のコラムを読んでたりすることを意識しているわけである。

…と、ここはメディア論のコラムではないので、このへんで止めておく。あとは〝ザッピング〞してください(立ち読みでも可)。

今日のヴァーチャルさん
『ヴァーチャルスキー』(NEC)

本文中に書いてある「緊張度測定システム」によって、本物のスキーよりもトレーニングに、リラクゼーションに効果のあるものになっている。つまり現実の代用ではなく、現実をどこかで超越するもの、それが「ヴァーチャル」なのである。

コージィの自動筆記でひとりごと
そういうワケで『Mの暗号』は無茶苦茶売れました。ありがとうございました。続編も構想中です。さて、もうかったお金は「バブル崩壊」の影響で瀕死の状態の歌舞伎町各店舗に還元させて頂きますので悪しからず。日本が不景気から脱出するためのキーワードは「浪費」にある！

ウンバボ共和国

今回は「春の読者ハガキー挙大掲載号」!! トップを飾るのは最近人気急上昇の女帝、カテリーヌ㊪様へのファンレターだ！ 果たして顔見せは実現するのかっ!?

春なので女帝♡

なぜか今、女帝㊪が大人気！ 業界新アイドルの座は近い!?

神奈川県　あづみ

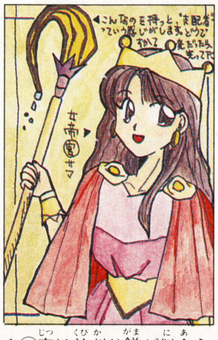
⬅こんな可憐な姿はいったい何十年前のことやら…。（㊪大きなお世話じゃ！）

福岡県　らぴす

⬅㊪モテるのは確かに…でも顔見せはまた別の話ぞよ。（㋾人気あるうちが花さ）

愛媛県　ちゅーりっぷ

⬅夢を見ているような視線の先にはいったい何が…？（㊥きっと食べ物です）



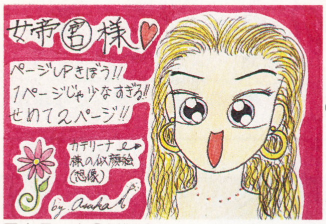
岡山県　胡桃るく

⬆㋐実は首刈り鎌が似合うのでは…。（㊪左遷じゃ！）

愛知県　郁

⬆㊪ゆうこの絵も頼むぞよ。（㋫女帝よりそっちが好き）

続々ハガキが集まって女帝はとってもご満悦！



岡山県　ASUKA

⬅本物も絵同様、いたってノー天気。でもアクセサリーは地味です。（㊝行動はハデ）

愛媛県　アドルフひろこ

⬅㊪ここまで懇願されては…。今回は下の写真でガマンじゃ。（㊞う～ん、ガードが固いぜ）

ファン急増につき カラーで再登場▼

女帝カテリーヌ㊪の春麗姿っ!!

見よ、悩殺百烈キック!!

女帝カテリーヌ㊪って？

ちょっとだけならプロフィールも♥

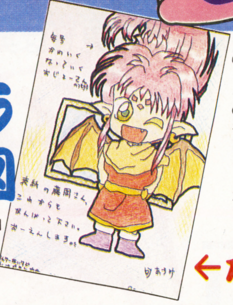
今から推定30年ぐらい前、日本国大阪府に生まれる。その後オテンバな少女時代やパニオンやらを経て、'92年22号から本誌㊞スーパーファミコン副編集長に就任。が実際は編酋長㊥を押しのけ、女帝として君臨する。性格は素直で人望も集めるが、生来のノリやすさは時に災いを招く。機嫌がいいとピョコピョコした歩き方になるのがとっても不思議。麻雀とパズルゲームが大好きで、自宅は雀室完備という噂も。ちなみにその自宅には「タナカ」「ダイジャエモン」という変な名のネコ2匹と、それから…あっ！（㊪これ以上はダメ♥）

ボツらん、どー

最近、急激にハガキが増えてウレシイ限り。掲載者へのプレゼントは現在製作中なので、もーちょい待ってくれっ！ んじゃ、女帝に続いてこっちもイってみまひょか!!

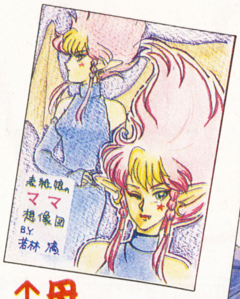
表紙キャラ家族想像図

本人の名前は「ルカ」に決定。よろしく！



←本人

神奈川県　あづみ
⬅プリティなルカ。子供のころの姿だろうか？



↑母

三重県　若林　満
⬆ん～ママさま、若そうで色っぽいねっ！

↓弟

埼玉県　DQシスターズ
⬇こりゃまたいかにもワンパク小僧のノリ。

↑兄

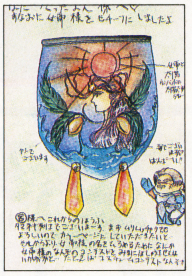
北海道　ばずうか
⬆見るからにヒョーキンそうな兄ちゃんやね。

久々の国旗職人登場!!

募集は続いているので頼むぜ！

北海道　服部かんな
⬆十字架やチェック模様の意味を教えてくれっ。

高知県　タマネギ剣士
⬇この人のは絵に独特の雰囲気があってイイです。



兵庫県　ウッキー
⬆今までにない形。掲げ方も考えてクダサイまし。

ハガキのあて先はこのハガキを見よ

このところ女帝ネタのハガキが好調。しかし女帝ばっかりでも仕方ナイので「怒れる国民の叫び」をパワーアップしたいと思う。あと「ボツ蘇生ランド」は直接ハガキを送るコーナーじゃないので注意。掲載された国民には㊫特製ステッカー＆ボールペンを贈呈だ！

怒れる国民の叫び

大阪府　朱雀CAIN

➡!? こりゃ5号の誤植っすね。シツレイしました！

静岡県　沙羅あおこ

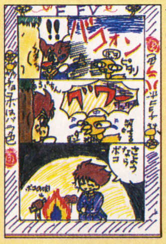
⬅わ、わかった。載せるから、どうか気を鎮めてくれ。

日常の怒りをハガキにぶつけろ！字ハガキもＯＫだ。

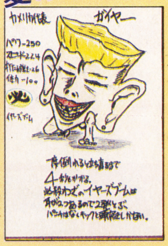
ボツ蘇生ランド

埋もれたハガキに愛の手を!!
知られざる名作(?)が今、蘇える!!

▶「MACイラスト係」より復活
東京都　打越義一
⬅とてつもないゲロゲロ度に負けてつい…。あぁもう絶句。



▶「FFドリーム」より復活
大阪府　どこのだれか
⬅いきなりの残酷なオチが、読み返すと意外にオモロイ。



▶旧「格闘家募集係」より復活
埼玉県　こたこん
⬅RPGのモンスターによさそうな気がしたので救済！

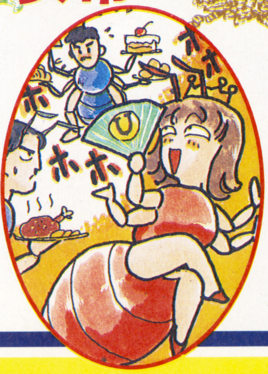
●他の読者Ｐのボツから珍作を救済！（ただし本家「ボツらん、どー」でのボツは助かりません）

ウンバボ桃源境　魅惑の微笑

前のページでイッパイ出たけどまた出ます

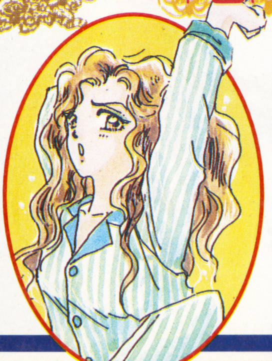
シリーズ 世界の女帝

国報担当大臣の謀略であの春麗姿がまたしても、今度はなんとカラーで世にさらされることになってしもうた。しかも近号中には、わらわとウラワザ軍イナズマアズマの後ろ姿の写真を並べて「どっちが女帝クイズ」を実施するという不届きな計画まで…これ以上わらわをオモチャにすると御前会議で鉄槌じゃぞ！
（でもホントはまたコスプレをやってみたい気も…ホホ、ホ――ッホッホッ♥）



ゆうこハガキも増えてきたのでそのうち特集

YUKOの花園　実在ゆうこの総務部日誌



このところ色々遊んでたから、しばらくお家でおとなしくしてようと思ってたけど、1週間でもう限界。特にお休みの日に1日中家にいたときが最悪。昼間はボーっとしたり本読んだりしてたけど、夜はすることなくてもう気が狂っちゃいそうだったわ！
平日は平日で、今日こそ帰って来ないだろうと私の分だけゴハンはないし、友だちは「なんで家にいるの」と口を揃えて言うし。ホントは遊びたいの。誰か一緒に遊んで！

勝STADIUM マルカツスタジアム

F１雑誌「F１PRIX」に原稿を書くことになった㊖。いずれ先方の編集部に生のF１レポートを頼むので期待してくれ！

第5回 Jリーグの前にまずW杯。初出場なるか!?

Jリーグ開幕は目前。なんだかもう始まる前から日本全国Jリーグ祭りみたいな雰囲気だが、ホントにサッカーが好きなら、とにかくJリーグよりもまずはW杯アジア予選！ 昨年日本チームは見事ダイナスティ、アジア両カップを制し、アジアのトップチームにのし上がった。だからといってすんなりW杯初出場といくかというと…決してカンタンではない。1次予選で1位となり、さらに1次予選A～F各組勝者6カ国同士の最終2次予選で2位以内に入らなくてはならないのだ。

それにはまず攻撃面。鍵を握るのはやっぱりカズとラモス。特にカズが常に前線でプレイできるかが問題だ。中盤から生きたボールが届かず、シビレを切らしたカズが下がってプレイしてしまい、残ったFWが孤立するようだと得点力は大きく落ちる。そうならないためには中盤の大黒柱・ラモスが万全に動けることが大きな条件だ。

守備面では井原・柱谷を軸にほぼ心配ないが、カウンターを受けた場合に若干不安が残る。となると堅い守備から早い球出しで一気に前線へつなぐアラブ系のチームが強敵だ。1次予選で当たるUAEとはアジアカップでは引き分け。予断は許せない。

注目の1次予選、日本で開催される第1ラウンドは4月8日から。この第1ラウンドを全勝、あるいは当面の敵UAEを上回る成績で終えないと、敵地UAEで行なわれる第2ラウンドはかなり厳しくなるだろう。この号が発売される4月9日には、すでに第1戦、日本ータイ戦は終わっている。果たして日本チームは悲願突破に向けて、順調に勝利を収めているだろうか…。

'94ワールドカップアジア1次予選・対戦グループ

組	国	組	国
A組	イエメン イラク 中国 パキスタン ヨルダン	B組	イラン オマーン シリア 台湾
C組	インドネシア カタール 北朝鮮 シンガポール ベトナム	D組	インド 韓国 バーレーン 香港 レバノン
E組	クウェート サウジアラビア マカオ マレーシア	F組	タイ スリランカ 日本 バングラデシュ UAE

1次予選は各国をA～Fの6グループに分け、各組トップの6カ国が2次予選に進出。2次予選の1・2位がW杯出場権を得る。韓国とサウジアラビアが強敵だ！

サッカーゲームも続々と新作登場

不景気といわれる世の中で、現在活気があるのはゲーム業界とサッカー界ぐらい？ となれば…やっぱり出ましたサッカーゲーム。

まずはヒューマンから、あの名作の続編『スーパーフォーメーションサッカー2』。操作系に新たにリフティングを追加。イエローカードにオールスターと、再び白熱は必至!?

いっぽうココナッツジャパンからは『ワールド・サッカー』が登場。こっちはなんとチーム数64カ国。フィールドも広く、キャラの動きも実に素早いが操作性は良好。他のメーカーにも数社動きがありそうだぞ。

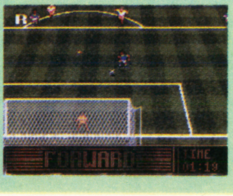
●スーパーフォーメーションサッカー2
ヒューマン／6月発売予定／¥8,500

➡見よっ、この華麗なリフティング技を！

➡出たーっ、泣く子も黙るイエローカード！

●ワールド・サッカー
ココナッツジャパン／7月発売予定／¥9,500

⬅フォーメーション等を決める作戦画面。



➡キャラの動きが実にスピーディなのだ。

前にFFVの青魔法が1個見つからないって書いたら、ハガキやFAXがいっぱい来ちゃった♥みんなありがとう、無事そろったよ！ みづは

ウンバボ共和国
国名英文表記変更のお知らせ

旧 UNBABO
▼
新 UMBABO

突然ですが、色々検討を重ねた結果、言語学的にみて「UNBABO」よりも「UMBABO」のほうがよかろうという結論に達しました。ご了承ください。

マルカツゲーム人物伝
熱血！広報宣言!! Vol. 3

アトラス広報担当
伊傳正則

PROFILE
名前　伊傳正則
年齢　23歳
趣味　スキー、賭事
特技　どんな状況でも女の気配を感じとることができる

㊙SFC編集部に1通の手紙が届いた。封には不気味な六芒星の印。開けてみると招待状のようなものが出てきた。"今宵、サバトを開きます"。差し出し人はアトラスの伊傳氏。その夜、アトラスを訪れた編集部員が見たものは…。

⬅ふだん、お仕事で編集部に現われる伊傳正則さんは、こんなにも普通の人だ。

広報さん大募集

「熱血！ 広報宣言!!」では出たがり広報さんを大募集！ ご本人の一芸とひきかえに自社ソフトの宣伝ができちゃうぞ。なんておいしい話なんだ〜っ！

悪魔からのメッセージ
ヒノカグツチの剣の作り方

ヒッヒッヒッ。㊙SFCの読者に特別に教えてやろう。『真・女神転生』の魔剣「ヒノカグツチ」の作り方じゃ。まずは仲魔を最大数から1体減らしておき、くさなぎの剣をアイテムとして持ち、剣合体を行なうのじゃ。最初はくさなぎの剣とシルフを合体させ、ふつのみたまを作る。次にふつのみたまとウンディーネを合体させ、さらにでき上がったあめのむらくもとサラマンダーを合体させる。するとみごと「ヒノカグツチの剣」の誕生というわけじゃ。上位精霊3体を順番にかけあわせるトコがミソなんじゃ。どうじゃ？ ためになったであろう。

○わが社のイチ押しソフト○
真・女神転生

¥9,800 発売中
C西谷史 シップス
CATLUS 遊企画

舞台は近未来の東京。悪魔と人間が共存する世界で、キミは世にも不思議な冒険をくりひろげる——。高人気RPGシリーズの最新作。SFC版になって、さらに熱く、サイバーパンクになった。悪魔召喚プログラムや仲魔合体システムもグレードアップ。ストーリーは勧善懲悪の英雄伝ではなく、世紀末を生きる若者に、カオス(力と混沌)・ロウ(法と秩序)・ニュートラル(中立)——何が一番大切かを問いかける問題作だ。

続編企画進行中!! しばしお待ちを……

恐怖のアトラス秘話……

伊傳：ようこそサバトへ。
ペコ：あ、あなたは…伊傳…さん!?
伊傳：そうです。伊傳です。ちなみに「傳」は「伝」の旧漢字です。
ペコ：いったいここで何を？
伊傳：見てわかりませんか。サバトですよ。悪魔召喚の儀式……といえば分かりやすいでしょうかね。
ペコ：悪魔を呼び出す？ まさか悪魔召喚プログラム……！
伊傳：そうです。わが社では悪魔召喚プログラムをすでに完成させていたのです！ 世界をアトラスが支配する日もそう遠くはない。ふっふっふっ……ひーっひっひっ。
ペコ：ひいっ……あ、悪魔！
（ペコチーはアトラスを飛び出した。以後、伊傳氏には会っていない…）

アトラス会社メモ	社名：株式会社アトラス　設立：1986年4月7日　社員：80名 本社所在地：東京都新宿区　代表ゲーム：『真・女神転生』他

文：ペコチーあべ（本誌編集）

マルカツスーパーファミコン8号

読者プレゼント

進学、進級おめでとう。勉強にスポーツにがんばろう。今月は㊕特製ウォッチも登場だ！

①『龍虎の拳』制作発表記念下敷き

100名

⬅ようやく見えてきた『龍虎の拳』。秋発売予定まで待てない人へ。かっこえ〜。(KAC)

②『スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャーII』テレカ

20名

⬅映画、ゲーム共にアメリカンなノリのセンスがいい『BTF』のテレカ。(東芝EMI)

③『甲竜伝説ヴィルガスト』冒険パスポートセット

12名

➡OVAも発売。好調な『ヴィルガスト』。その完成記念セット。カードも入るぞ。(バンダイメディア)

④ビデオ『がんばれゴエモン・次元城の悪夢』

3名

⬅ファンの間ではプレミアもののビデオが発売。エビス丸の相変わらずのトボけぶりがいい。(コナミ)

⑤『超魔界大戦どらぼっちゃん』テレカ

5名

⬆大人気！ あの『どらぼっちゃん』テレカ。子供から大人まで楽しめる。(ナグザット)

⑥どらぼっちゃん魔法のトマト

➡トマトはどらぼっちゃんの大好物。トマト嫌いな人はプチトマトから食べてみたら？ (ナグザット)

5名

⑦どらぼっちゃんバッチ

➡最後はオリジナルバッチ。つけて歩けばすっかりどらぼっちゃん気分。て、どんな？ (ナグザット)

30名

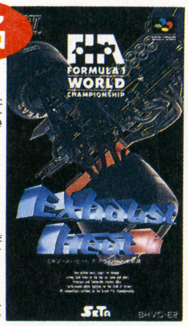
⑧『シムアント』ソフト

1名

➡アリさんSLG。主人公の黄色アリに名前をつけてプレイすると愛着がわくよ。(イマジニア)

⑨『エキゾースト・ヒート F1ドライバーへの軌跡』ソフト

1名



➡人気F-ゲーム2弾。この壮快感は前にも増してスゴイ。何人たりとも前を走らせるな。(セタ)

⑩New㊕特製ウォッチ

3名

➡おニューの㊕ウォッチ。今やヤンエグ必須のアイテム（本当かよ）。ビビッドな色がグー。

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

応募方法

P110とP111の間のハガキに欲しいグッズの番号と商品名、アンケートの答えをハッキリと書いて送ってね。締め切りは4月22日（当日の消印有効）、当選者発表は11号の㊕スーパーファミコン誌上にて。たくさんの応募待ってるよ！

MAC マック
Marukatu Attack Card

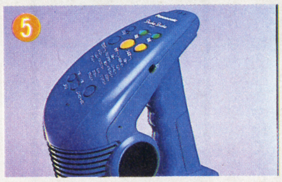
入学シーズン到来だ！　新しい仲間が増えてゲーム談義に花が咲くだろう。さて、今回は編集部員からの出題で、見事カテリーヌ㊪の好きなソフトを当てて欲しい。イラストコーナーも大好評！　そろそろいってみようか。クイズからGO！

①電子手帳
25,000MAC

②スーパーファミコン
20,000MAC

③アンプ内蔵ギター
26,000MAC

④コンパクトCD
18,000MAC



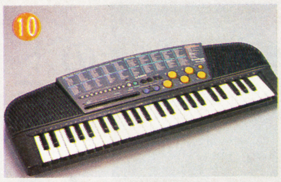
⑤デジタルパーカッション
15,000MAC

⑥ポケットカメラ
15,000MAC

⑦PCエンジン
14,500MAC

⑧メガドライブ
12,500MAC

⑨バーコードバトラー
10,000MAC



⑩キーボード
15,000MAC

⑪ウォークマン
11,500MAC

⑫液晶テレビ
16,500MAC

⑬ゲームボーイ
10,000MAC

⑭パワースティックファイター
10,000MAC

⑮SFC用連射パッド	4,000MAC
⑯ゲームセレクタ	10,000MAC
⑰㊗時計	8,000MAC
⑱㊗Tシャツ	1,200MAC
⑲㊗オリジナルテレカ	670MAC
⑳おもちゃ券(500円分)	670MAC
㉑図書券(500円分)	670MAC
㉒文具券(500円分)	670MAC
㉓㊗原稿用紙	300MAC
㉔㊗シャープペン	200MAC
㉕㊗ボールペン	50MAC
㉖㊗ステッカー	25MAC

応募の決まり

●『クイズdeマック』に応募する方へ

①官製ハガキにクイズの答え、住所、氏名、年齢(学年)、電話番号を書く。
②有効期限内のMACカード右下、三角部分を10MAC分切ってハガキに貼る。
③旧MAC('89年7月以前のMAC)の場合は①の内容を書いた紙と必要な額のカードを封筒に入れる。④『クイズdeマック』⑧係へ送る！

●『MAC賞品プレゼント』に応募する方へ

①封筒に有効期限内のMACを入れる。
②住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望する賞品を書いた紙を封筒に入れる。
③㉔～㉖の賞品の希望者は自分の住所、氏名を書き、120円切手(㉖希望者は62円)を貼った封筒を同封。
④『MAC賞品応募』係まで送る！
　ただし同じ番号(930423という数字)のMACは8枚までしか使えないので注意。

●あて先
〒162 東京都新宿区新小川町1-14
NAOビル
㊗スーパーファミコン編集部
『MACバトル』⑧係、また『MAC賞品応募』係まで

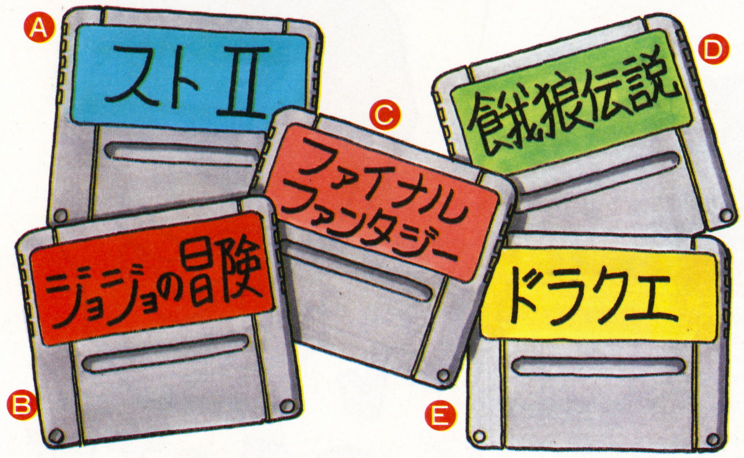
いやー今回のクイズはちょっと難しかったかなぁ～。それでもハガキはバシバシ送られてきて、もう大変だ。みんなの気合いを感じずにはいられない。ガンガン送ってMACをたくさん集めてくれ。そして、いよいよMACバトル復活の声が……。みんな～、楽しみにしていてくれよ。

●6号マックでクイズの当選者
丸山慶典(北海道)今村聡(埼玉県)
水島誠(埼玉県)長谷川誠(千葉県)
荒牧智之(栃木県)折口太郎(福岡県)
安西康志(岡山県)山下渉(愛知県)
松本隆志(北海道)中野悦子(山口県)

QUIZdeMAC

クイズでマック

大好評のクイズでマック。今回は、(勝)スーパーファミコン編集部からの出題だ。さて、ここは(勝)スーパーファミコンの編集部。今日もみんな疲れた体にムチ打って、よりよい雑誌作りのための仕事に励んでいます。そんな編集部員も仕事の合間にゲームをプレイしてちょっぴり息抜き！　そこで今回は、カテリーヌ(宮)がなんのゲームを楽しんだか「5人の言葉」から推理して左のイラストにあるソフトの中から選び出して欲しい。



答え　カテリーヌ(宮)は○のソフト

編集部員から出題だ！

ペコチーあべ　私は誰がなんと言おうと、ロールプレイングゲームが大好きだからあのゲームと決めてるの。

バブルジェット(藤)　「無駄、無駄、無駄、貧弱、貧弱、貧弱」とキミはこの名言を知っているか。某マンガをゲームにした人気作だ。

ピエール(ヨ)　ボクはどっちかって言うとドラクエよりも、こっちのほうが好きだな～。あのエンディングなんて最高だよね！

女帝カテリーヌ(宮)　うおっほほほ！　私はどんな格闘ゲームでも得意ですわ！　だけどあのゲームが一番得意なのよ。おほほほほ！

編酋長(片)　私の操作するＥ.○○の百裂張り手をかわしたものはいないのである。ははは！　俺と勝負しろ(ヨ)！

てなワケで編集部員が勝手なことを言っているが、よく読むとすぐにわかるはずだ。ルールは先にも述べた通り、女帝カテリーヌ(宮)が何のゲームをしたかを当てるというもので、ペコチーあべ、バブルジェット(藤)、ピエール(ヨ)、編酋長(片)、そしてカテリーヌ(宮)本人の言葉をヒントにして答えてね。毎日毎日いそがしい編集部だけど、たまにはゲームをやることもあるのだ。楽しくゲームをしなきゃね、やっぱり。

大好評イラストコーナー快進撃だー！

はやくも大人気になってしまったこのイラストコーナー。もう、ハガキの山々で大変だー。そして、春麗も大人気で競争率が激しいからユニークなものや芸術的、独創的なものがＧＯＯＤ！さて今回は、やはり春麗が２枚になっちゃったけど両方ともなかなかイカスぞ！

長野県　山辺憲一

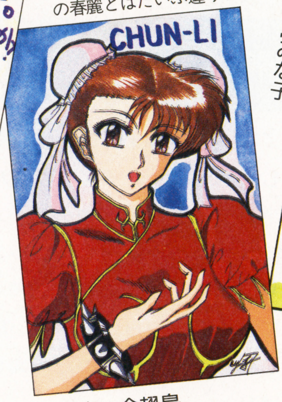
なんとなくユニークなハガキ。特に、ケンの昇龍拳の後姿がいいね。

大阪府　空山隆法

ゲゲゲ。そこまで言い切られると載せないわけいかないよね。この迫力はさすが、Ｅ・本田様だ。おそれいりやした。

長野県　たけひこ

右の春麗とは違ってリアルタイプだ。線をきちっと書けばよりグット！



なんて美しいのでしょう。しかし、同じ春麗でも左の春麗とはだいぶ違うね。

大阪府　全翅鳥

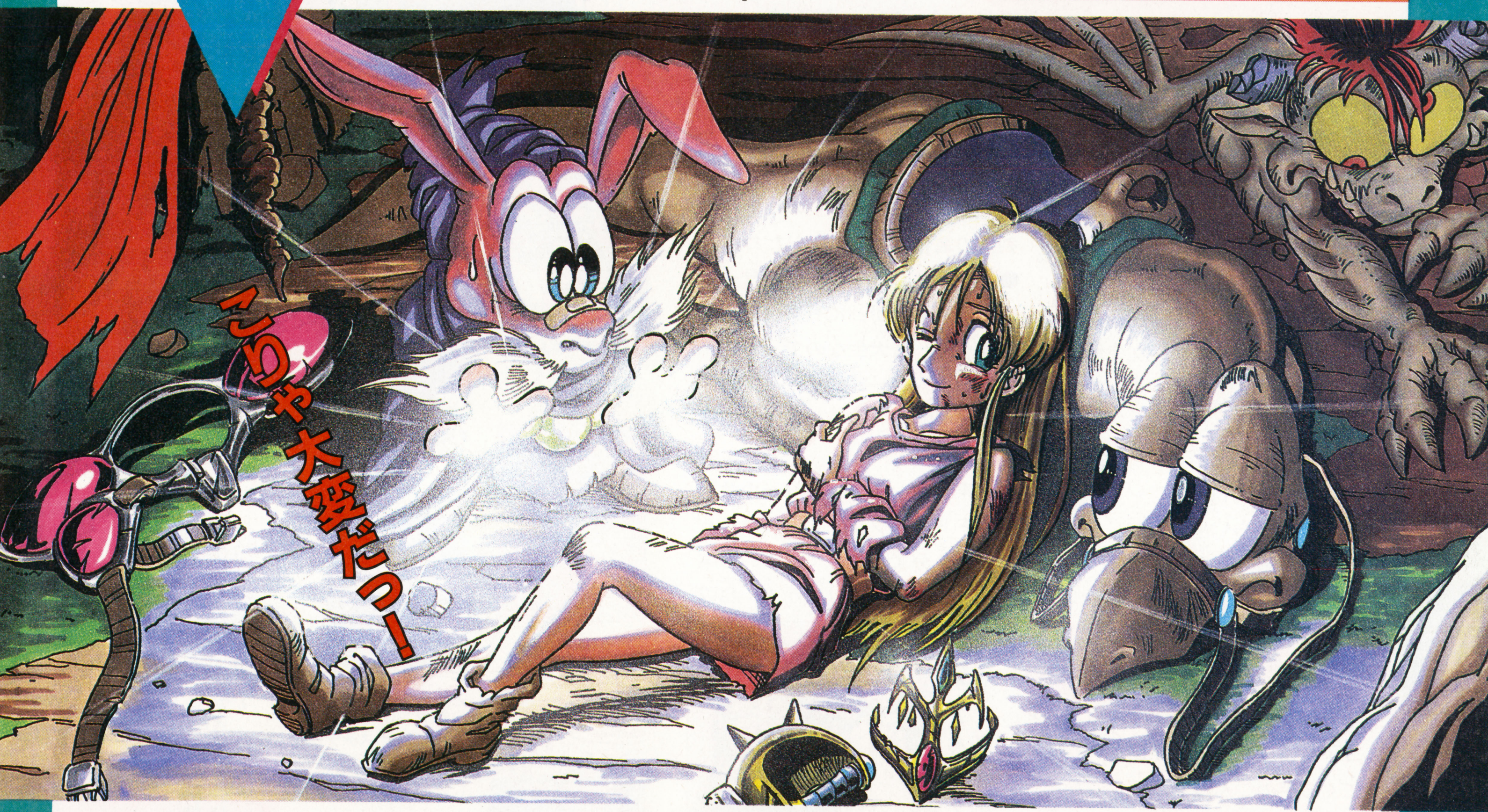
千葉県　桐島みな子

かわいいから、思わず春麗だと思ったらなんと！　隆（少年の頃かな）なのでした。

V GATE ブイ・ゲート

CONTENTS

FF Dream P136
ドラクエワンダーランド P138
めがてんサバトの会 P139
カプコン・ファイターズ・サロン P139
Vカンパニー P140



応募方法

ハガキにパズルの答え、住所、氏名、年齢、学年(職業)電話番号を書いて下のあて先まで送ってね。抽選で10名の方にV GATE特製テレカをさしあげます。
〆切は4月22日(消印有効)。
あて先→〒162 東京都新宿区新小川町1—14 NAOビル ㈱スーパーファミコン編集部「ブイ・ゲート」係

タテのカギ

1 「バーチャル日記」の作者
2 イオの中級レベルの呪文
3 理科の授業で習います。被子植物、——植物
4 うわさのRPG——伝記
5 いま、プロレスゲームが花盛り! ところでプロレスの悪役の人をこう言います
9 似てるけどウニじゃないよ
11 家財道具を短く言うと…
13 相撲の決まり手の一つ
15 顔のことをこうとも言います
17 野球で安打のことを英語で言うと——となる
19 犯罪者はこれが成立するまで逃げとおせば無罪です
20 東京の中心部。新宿副——
21 ——のような存在。生物にとっては必要不可欠

ヨコのカギ

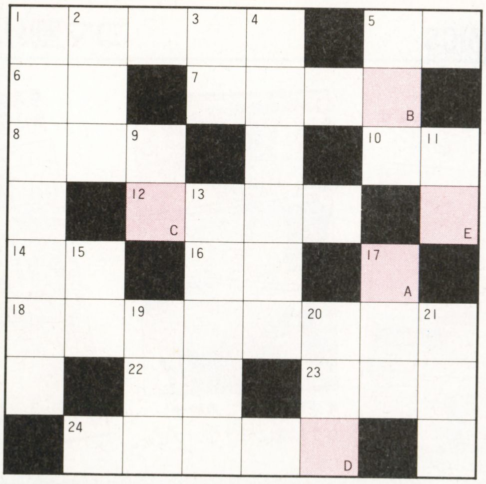
1 今、話題のゴルフゲーム。『——の奇跡』
5 鼻の下やあごに生えます
6 野球解説者、——安志
7 ↕ブラザー
8 ——の底に落とされる
10 新約聖書にあります。——の福音書
12 ここで突然社会の勉強。三権分立。司法、——、行政
14 ゲームがうまくなる——なんてありません
16 ピンから——まで
18 旧ソ連。シベリア鉄道の終点
22 日本の代表的楽器
23 『ストII』で——の末、相手を倒した!
24 ケイ・アミューズメントの野球ゲーム『——2』

前号の答え

カ	ド	カ	ワ	シ	ョ	テ	ン
タ	ラ	■	ラ	イ	ガ	ー	■
ヤ	ボ	ウ	■	ン	■	ブ	シ
マ	ツ	■	サ	■	カ	ル	マ
■	チ	ユ	ン	リ	ー	■	ム
ヒ	ヤ	ダ	ル	コ	■	カ	ラ
ガ	ン	■	ー	■	ゴ	ケ	■
シ	■	シ	ム	シ	テ	ィ	ー

答 ガーゴイル

クロスワードパズルNo.12

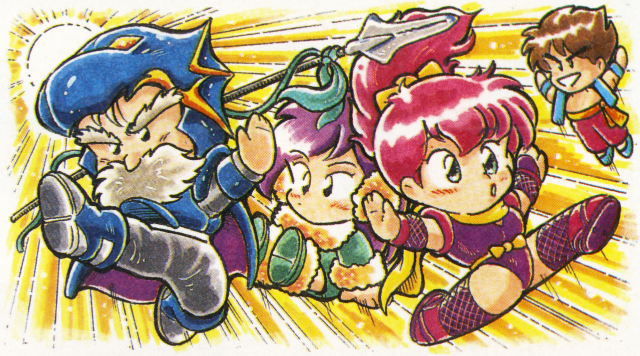


戦いの果て、傷つき倒れたプリンセス。魔道師ラビは○○○○○の呪文を唱えた! 彼女は助かるのか?

FF Dream

ファイナルファンタジー・ドリーム

Vol.59



『FFⅤ』をクリアしたみんなから、その後の楽しみ方がたっくさん届いています♡　ハガキを書くことも、楽しみのひとつだよねっ!!

HOT VOICE　ノンストップ!『FFⅤ』への声

○『Ⅴ』人気はとどまるところを知らず……。でもしょーがないか。だって、面白すぎるんだもん♡

●暇つぶしのつもりで『Ⅴ』をやっていたら、いつのまにか全部のジョブをマスターしていました。今はすっぴんでゲームをしています。なんでも装備できて、マスターしたジョブの特性もついているので、とってもいいですね。やっぱりすっぴんが1番だ!!

福島県　まあ兄いサン

○すっぴんって『Ⅲ』のたまねぎ剣士の進化版ってカンジだね。

●『FFⅤ』は、みんなも言っているけど音楽がとてもよいですね。私は一応、音大生なので『FF』好きの友人と一緒にピアノで弾いて「いい曲だ─…」と感動しています。

東京都　ネオさおりーぬサン

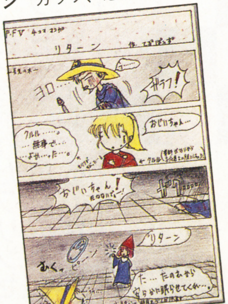
○『FF』をプレイするだけじゃなく、自分で演奏してみるのも楽しそう！　やっぱり奥が深いね♡

『FF』おばかさん

今号の『おばかさん』は、ちょっとスゴイです。思い入れがビシバシ伝わってくる手のこんだセル画を、なんと3枚も送ってくれたのダ!!　また描いたら、送ってね♡

➡高知県　タマネギ剣士サン　5人の表情が『Ⅳ』を物語ってくる。

COMICS　コマ割りパラダイス



⬇千葉県　てる²ぼうずサン　ガラフ、悲痛の叫び。

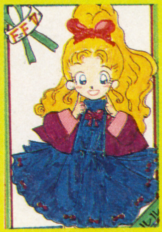
⬆東京都　ぱこみ♥サン　もうお嫁に行けないブヒー。

⬇兵庫県　ぐりいんサン　気持ちよさそうなカオ…♡

『FF』えふえふ　みゅーじあむ　MUSEUM

⬆埼玉県　黒杉堂サン　すっかりくつろいでますネ。

⬇東京都　鈴木さくらサン　ポップなクルル。お人形みたい。



⬆千葉県　王露羅サン　すっぴんバッツもカッコイイ!!

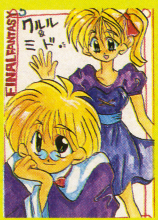
⬆東京都　紫竜みどりサン　時々見せるオチャメもいいよね。

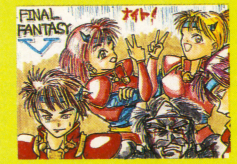
⬇埼玉県　OZサン　シブイ！　カッコイイ!!　うっとり♡

⬆北海道　ばZOOかサン　そのうちギル様FCができそう。

⬆大阪府　コダママユミサン　イナセな後ろ姿だねェ。

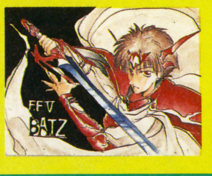
⬇大分県　カステラ堅田サン　この2人もファンが多いのダ。



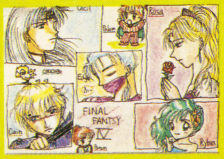


⬅大阪府　牛馬鹿衛門サン　可愛い反面コワイイラスト…。

⬅神奈川県　永友和人サン　おじ様イラスト大募集ウーッ!!



➡新潟県　はまりサン　さっすが主人公だネ。キマってる!!



➡青森県　蓮華サン　全員の個性がよく出てるのがヨイヨイ♡

J OB SYSTEM 『FF』ジョブ図鑑

狩人

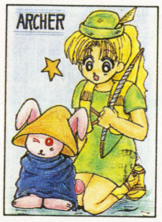
特徴 レベルが上がると森の動物たちを呼び出せる。

「狩人」といえば〝みだれうち〟。役に立ったという意見が圧倒的に多かった。動物もかわいい一んだ♡

バッツ　レナ　ガラフ　ファリス　クルル

⬆愛知県　ライジングサン　頭のてっぺんの花がポイント。

⬇大阪府　ばはむーとサン　笑ゴマ（古い言葉だねェ）。



⬆大阪府　りんご丸サン　かわいい一♡

⬇香川県　オチューサン　ウラウララ♬

引き続き募集中
時魔道士・踊り子

⬇岐阜県　羽柴鷹舞サン　クルルだけ胸もとがリボンなのね。

⬆北海道　RA・YOUサン　ニクいね色男‼　ムフフ…♡

⬇千葉県　るおうサン　お姫様の気品は十分‼　綺麗だネ♡

⬆三重県　やだむさしのそりこみサン　すごいペンネーム…。

⬇長野県　チャロサン　まるでピクニックだね、こりゃ…。

⬆静岡県　増田吉邦サン　ファリスの頭のリボンがぷりちー。

⬇三重県　羅久サン　ギャッフーン‼　流し目のガラフだぁ〜。

⬆石川県　ハテナンサン　描き慣れてますネ。うまいっ‼

N EXT ONE 超新星『聖剣伝説2』

〝発売日が延びちゃったー！　ショックー‼〞と言ってる人も多いハズ。私もそうなのよー‼　でも、そんなことでくじけてはイケマセン。このコーナーも拡大して、悲しみにくれるアナタを励ましちゃうゾ♡　さぁ、みんなで応援しよう‼　イラスト・期待の声、お待ちしてマース‼

⬅福島県　導師ねこあサン　彼の名前はHEROくん…？

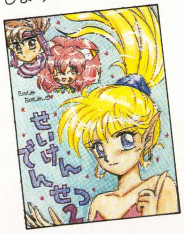
⬅兵庫県　白帆好きだゾックン　わからない…。教えて！

⬆福岡県　㊙さすけサン　『聖剣でんせツー』なワケね。

⬇山形県　焔サン　おォー‼　りりしいポーズがバッチグー。

⬆北海道　港屋まりねサン　ベラボウにキレイな色使い♡

⬇大阪府　深沢えみのサン　誰でプレイしようかな。ねっ♡

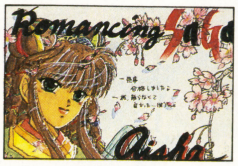


⬆神奈川県　DAR KELFサン　活躍する姿を早く見たい。

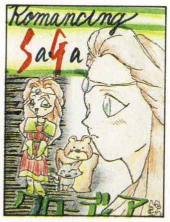
『ロマ・サガ』ギャラリー

あいかわらず根強い人気が続く『ロマ・サガ』。でも、ちょっぴり押され気味かな？　『ロマ・サガ』びいきの人は、このコーナーにも送るべし‼

⬆神奈川県　名園瀬怪サン　お元気そうでなによりデス。



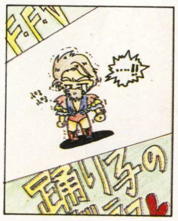
⬆広島県　マリナサン　桜咲く♡　合格おめでとー‼



⬆宮城県　べりぃろーるサン　ブラウとシルベンがラブリー。

ハガキちょうだいや

今回の募集はガラフさんですっ‼　激シブでダンディ、おかしくってカワイイ、なーんて魅力あふれるハガキを待ってるよっ。カクレファンは今こそ立ち上がるのじゃ‼　そして次回はいよいよ、レナ編の発表です。楽しみに待ってるよーにね！

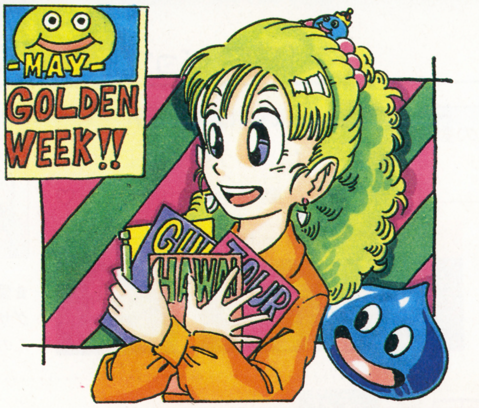


⬆愛知県　らりサン　あら一、よく似合っているじゃないの♡

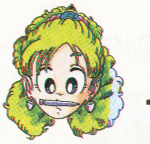
⬇神奈川県　あづみサン　どんどん応援してあげよー‼

ベストコスチュームコンテスト ガラフ編

DRAGON QUEST ドラクエワンダーランド



もうすぐ楽しい連休だけど、みんなはもう、予定は立てた？　さふぁいあは、どこか静かなところでの〜んびりと『ドラクエ』をリプレイしたいな。うーん、ノスタルジィねっ♡



『Ｖ』もいいけど、久しぶりにシリーズ全体を振り返ってみましょ♡

●『ＤＱＩ・Ⅱ』が出るのがすごく楽しみなんだけど、どちらかといえば『Ⅱ・Ⅲ』のほうがよかったな。でもやっぱりうれしー♡　ムーンブルクの王女って可愛いよね。私が男だったら、惚れてたかもしれない。

滋賀県　竹内明美

—ムーンブルクちゃんの人気ってすごい！　不幸にめげない強さが人気の秘訣なのかしら。

●私は勇者ロト様が大好きなんです。ＳＦＣでロト様にお会いしたいな♡『Ⅲ』もＳＦＣで出ませんか？

山梨県　フジヤマ

—いつかは出ると思うので、楽しみにしていましょ♬　さて、こちらは『Ｖ』に関するお手紙……。

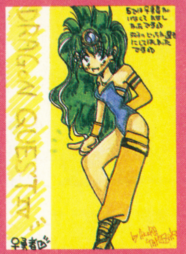
●みんなはフローラだ、ビアンカだって言ってるけど、私はグランバニア王女が好きです。呪文が上手くていろいろ装備できるしね。さふぁいあさんは？

長野県　チャロ

—私はパパスさんが好きなの♡　あら、女の子キャラじゃないわね…。

ＤＱ画廊

➡愛知県　ＺＡＫＩさん
トロッコって、ジェットコースターみたいで楽しかったね。

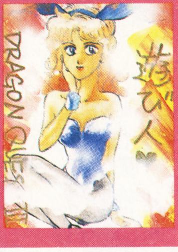


➡埼玉県　山崎明
あら、『Ⅳ』のイラストって久しぶり。また送ってね。

⬅宮城県　後河みま
ギラの呪文をとなえているところだそうです。熱そう…!!

⬅千葉県　須田麻里生
大丈夫。勇者にはステキな仲間がたくさんいるもの♡

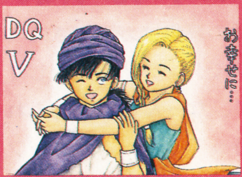
➡大阪府　りんご丸
このふたりって、すごく仲がよさそう…!!　うらやましい。

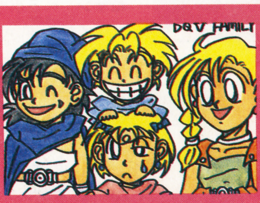


➡石川県　くらのすけ
こおんな遊び人なら、役立たずでも連れ歩きたい…かな!?

⬆京都府　てんてんてん
歴代の勇者たちね。みんなりりしくてかっこいい♡

⬇神奈川県　田中久美子
温かいイラスト。苦労した分だけ、幸せだといいな。





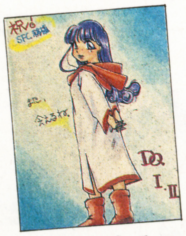
⬆埼玉県　ぬおおライアン
男の子のわんぱくぶりがほほえましい。いい表情してる♡

今号のこの一枚

⬅長野県　あーけろん
スイッチ入れっぱなしでやるしかないわね。あら大変〜！

♥ラブコール for『DQ Ⅰ・Ⅱ』♥

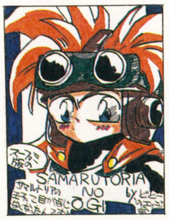
⬇宮城県　ポポロンひばり
勇者にとってローラ姫は宝物!!



⬆東京都　ぱぁる
うん、早く会いたいね。なんちゃって！

⬇山梨県　結城稚奈
『Ⅱ』の３人はとてもバランスがいいの。

⬇大阪府　怒濤のエッジ命
きゃふっ！なんかすごい迫力…。

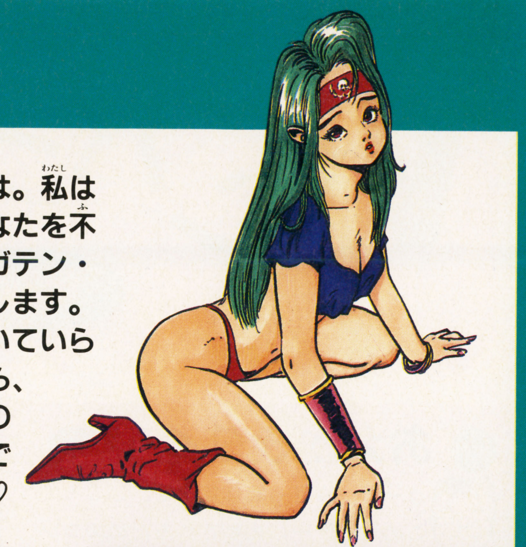


⬆三重県　桐嶋あかり
『Ⅰ』も『Ⅱ』も、名作よ♡

まだ発売日も決まっていないけどハガキは募集中♥　待ってます!!

 ©エニックス　イラスト／本莊隆

めがてん サバトの会



うふふ、こんにちは。私は魔女のドリア。あなたを不思議に妖しげなメガテン・ワールドへご案内します。怖がらないで、ついていらっしゃいね。…あら、あなたドコ見てるの？ 私の格好がHですって？ ウブね♡

邪教美術館

⬅大阪府 よこしまきょうこ セクシーなサキュバスだわ。

➡千葉県 るにん ありがたく、いただくわね。

⬆神奈川県 高瀬真夜 ステキ！ 次回から『めがてん』のハガキはここへ♡

⬅福岡県 萩原翔 そのかわり敵にまわすと手強いの。

⬆千葉県 ベルゼブブ 悪魔のオチャメな一面が見えたわ。

FC版『1・2』回想録

★『2』でルシファーが仲魔になった時は本当にうれしかった。とにかく『女神転生』の影響でいろんな国の神話に興味が持ててよかった。

神奈川県 森蘭丸ギーニ

★『女神転生』シリーズのモンスターってなんであんなに可愛いの？ 倒すのにためらっちゃう。

青森県 ねこまた好きだ！

⬅茨城県 ゆうきよしかず 美少女と美少年。絵になるわ。

悪魔からのビッグニュース

アトラス広報担当 伊傳正則氏

メガドラ版『真・女神転生』発売決定！（シムス 発売日未定）

『真・女神転生』がメガドラに移植される！ 新悪魔の登場や3Dダンジョンのスムーススクロール、マウス対応（！）など、新しい試みがもりだくさんで、一度SFC版を解いてしまった人にも十分楽しめるぞ。

募集1 邪教美術館
『真・女神転生』のイラストを募集！

募集2 FC版『1・2』回想録
FC版の思い出話を聞かせてね。

募集3 仲魔photo大募集
仲魔（こじつけ可）の写真を送って

緊急特報

カプコーナよ、喜べ!! とうとうカプコンの読者ページが誕生するぞおぉおっ！

カプコン ファイターズ・サロン

くれくれハガキ！

ハガキをくれえっ！ ハガキがなけりゃ、始まらないのだあっ!! それもとびきりイキのいいヤツを頼んまっせ！ 募集以外のネタも歓迎するぞ。

あて先 カプコン・ファイターズ・サロン係まで

募集1 ファイターズぎゃらりい

『ストII』『F・ファイト』『魔界村』——カプコン・ブランドのゲームイラストならなんでもOK！ 君の熱いハガキを待ってるぜっ!!

募集2 ザ・自慢話

あの勝負は熱かった——そんな記憶をここで発表してみんかね。超自慢歓迎！

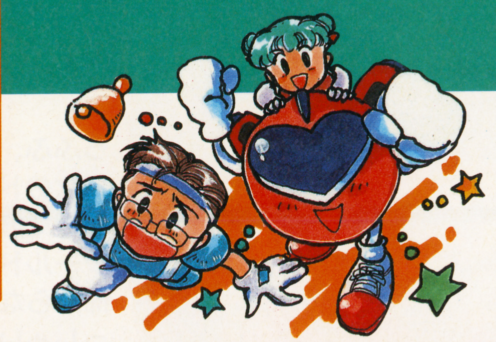
募集3 キャラ人気投票

オール・カプコン・キャラ対象の人気投票だっ。結果が楽しみだぜ！

やったあ！

Vカンパニ〜

第3回



TVゲームの長時間プレイは体に悪いぞ！　適度に休んで「Vカン」あてのハガキを書こうね♪

おえかきタイム

うーむ、今月も豊作ですな。ところでこのコーナーに掲載されるためのコツみたいなものはあるんでしょーかね。リンリン先生、ドーですか？

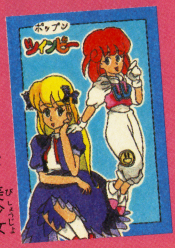
メジャータイトルばかりを狙わず、ちょっとカルトどころを押さえてみるってのはどうかしら。おおっ、こいつってば"通"じゃ〜ん！　と、思わず感心して載せちゃうかもよ。つーことで投稿を待つ！

⬅茨城県　沢村祥希　上手！　今度は美女コンへ投稿してね。

⬅北海道　しずえ　美少年タイプのテリー。OKッ。

⬆神奈川県　踊る短刀　この世界にラジオなんてあるのか？

➡埼玉県　三浦静　舞ちゃんはみんなの人気者だ！



➡神奈川県　銀騎士　美少女が2人。いいなあ♡（じん）

➡大阪府　R・アイリン　なつかしさに負けて掲載♪

➡石川県　KAYO　カヨちゃん本名を教えてくれ〜。

➡東京都　水野あかり　さわやかな色合いがステキ。

いわせてVV

◆FC版DM伝説の世界は女尊男卑のひびきあり。女性NPCのほうが使えるし女悪役のほうがやってる悪事のスケールがデカい！　**東京都　凡人アモーレ**

ジン：言われてみればそーかもね。もしかしてサモイレンコが趣味で部下を選んでいたとか。

⬅長崎県　賢王なお　他の2人もなかなかだと思うぞ。

➡大阪府　高ぎ良輔　ホラーなムードがよく出ています♡

勝手にベスト3

◆くにお君シリーズベスト3！　1位『ダウンタウン熱血物語』竜一くんがかっこいいぜ！　2位『ダウンタウン熱血行進曲』これは楽しい！　でも藤堂たちは自分で出場すりゃいーんだよなあ。3位『くにお君の時代劇だよ全員集合！』キャラのネーミングが最高！

埼玉県　トマ太郎

リン：お手紙ありがとう。

⬅長野県　あーけろん　また古いゲームのコトを……。

ゲーム美女コンテスト

グランプリ

兵庫県　くさなぎはやと

⬆兵庫県　くさなぎはやと　うう…なんともいえない愛らしさ♡　決め手は「永遠のプリンセス」のキャッチコピーだ！

⬅熊本県　ふじむらほのか　色っぽさにクラクラ〜！

⬅愛媛県　ニョッヘー　おすわりポーズがラヴリイ。

➡愛知県　ウラン　ポーズがキャワイイでぼっくん！

➡岐阜県　春巻かりん　おすましゼルダ。気品があります。

➡ あのゲームの続編を!!

◆『ミネルバトンサーガ』(タイトー) のIIが欲しい。ずっと待ってるのに……。　**大分県　和気浩一郎**

じん：セタから出てる『シルヴァ・サーガ』が『ミネルバトン〜』の続編。第2弾も6月発売予定だよっ。

◆『ファミコン探偵倶楽部』の続編を！　ディスク・システムはこのゲームがあるから捨てられない。任天堂さん出して〜！　**神奈川県　ラッキーパオピー**

リン：SFCに移植されたりしたら、グッドよね。

めいかあ応援団

⬅京都府　源樹　ボクも全部買ってるぜい！（じん）

お相手人…山本ジンタ＆リンリンだよ♡

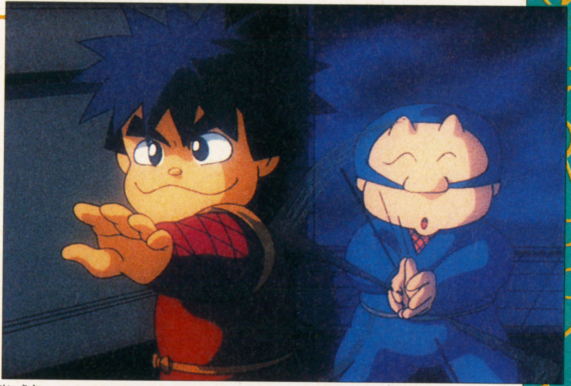
飯田橋通信

新作アニメ、CD、映画が続々登場し飯田橋通信も大いそがし。特に「REX・恐竜物語」のロケが順調で情報満載。さて、今回は北海道ロケだ。祐実ちゃんの活躍やいかに？

OAV

幻のコナミアニメが待望のビデオ化!!

がんばれ ゴエモン ―次元城の悪夢―



⬇コナミの非売品ビデオ、ついに発売!! 待ってて よかったね。

コナミの「がんばれゴエモン」シリーズ、読者のみんなにはとーぜんおなじみのゲームだよね。じゃ、そのゴエモンのアニメビデオってみたことあるかな。

今を去ること2年前、1991年にゴエモン生誕5周年記念企画として制作されたこの作品が、それなんだ。もともとは非売品のこのビデオ、当時は抽選でプレゼントされていたんだけど、惜しくも抽選にはずれてしまった人なんかからの要望が大きくって、ついに発売されたってわけさ。

気になる本編の内容は、ゴエモン・エビス丸をはじめとしてビックバイパー・ドラキュラなど数々のコナミキャラが、画面せましと大活躍するコナミファン感涙の構成。さらに制作は、あのAICだからアニメファンも注目だ！ タキコーポレーション(03-3226-8452)、VT：¥4800税抜、発売中。

⬆名コンビ、ゴエモンとエビス丸が大活躍。町内の平和を守れ！

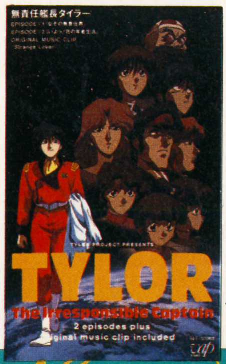
⬅おおっと、こ、こわぁーい。ドラキュラ伯爵も御出演だぞ。

OAV

銀河無責任時代、到来！

無責任艦長 タイラー

あ、すういすいのほーいほいっ、とひょっこりぼくらの前に現れたのは天下の無責任艦長ジャスティー・ウエキ・タイラー。何も考えてないようでいて、やっぱりなぁにも考えてないお気らく極楽野郎が、なぜか惑星連合軍の艦長にバッテキ……。好評TVシリーズのビデオ化。1本目のS-1/L-1には、1話と2話を収録し、さらに新作ミュージック・クリップが追加されてるぞ。 バップ (03-3234-5713)、VT：¥4800、LD：¥5800 (ともに税込)、4月1日発売。



⬅「ジャスティー・ウエキ・タイラー、出陣します!!」人気番組のビデオ化だ。

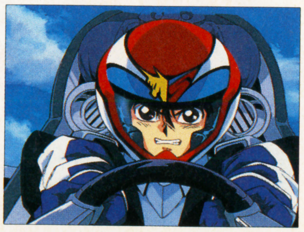
⬆惑星連合軍と、宿敵・ラアルゴン帝国…。だが、無責任艦長・タイラーは知らんぷり。

OAV

日本グランプリを制するのは誰か？

新世紀GPX サイバーフォーミュラ 11ラウンド5

さて第11回サイバーフォーミュラGPXが、いよいよ最終戦の日本グランプリに突入だ！ 愛車であり、よきパートナーでもあるスーパーマシン・アスラーダを駆る期待の若きレーサー、ハヤト。天才的走りを誇るランドル。そして冷静な作戦でライバルをよせつけないシューマッハ。輝くゴールを目指し、彼らは光の騎士となる。たったひとりの、Winnerとなるために……。バップ (03-3234-5713)、VT、LD：¥4800税込、4月25日発売。



⬅第11回CFGPX、最終戦。いよいよライバルたちと決着をつける朝がやって来た。

➡TVシリーズのLDセットももうじき発売。全部そろえれば完璧だねっ!!

MOVIE

寒さにも負けずロケ絶好調！

「REX　恐竜物語」

友情、愛情を最大のテーマとして描かれる映画「REX　恐竜物語」。北海道は帯広・グリック王国でのロケの様子を伝えたいと思う。

ロケ地では、米米CLUBの名曲“ムーンナイト”に合わせて、千恵（安達祐実ちゃん）と「REX」がワルツを踊るシーンや、雪の中できれいな花火を打ち上げるシーンが撮影された。祐実ちゃんは寒いながらも大人顔負けの演技で、監督一同の度肝を抜いていた。なんと！　アドリブもばっちり。そして今回注目の、「REXロボット」も始めて公開されたのだ。「REX」を製作したのは、カルロ・ランバルディ氏。映画「E．T」のキャラクターを生んだことは有名である。

首を回すことはもちろん、ほおをピクピクさせたり、まゆを閉じたりとリアルな「REX」は20体ある中のひとつ。角川春樹監督も大満足だ。共演の千恵役・安達祐実ちゃんも「目が大きくて表情が豊かで、本当に生きているみたいだからお芝居も楽しい」と「REX」に負けず劣らず大きい目をパチクリさせていた。

⬆全部で20体もある「REX」の中のひとつで、微妙な表情をする。まだまだ恐竜としてはかわいい。

⬆寒い中千恵役・安達祐実ちゃんは、すばらしい演技で、角川春樹監督もビックリ！　「REX」ともバッチリ気が合い(？)お気に入り。日本一いそがしい小学生は、今日もがんばるのだった。

⬆子供たちに大人気の「REX」。今から夏の公開が楽しみだね。でも、撮影はまだまだ続くんだ！

⬆夜間の撮影などもあり、楽しいことばかりでないこともたしかだ。だけど祐実ちゃんは笑顔を忘れないのだ！

CD

「ジョジョ」GMバージョンだぞ
ジョジョの奇妙な冒険

⬆あの橋本名人の新作ゲームのCD化だ。

SFC版「ジョジョの奇妙な冒険」のサントラ・アルバム。全22曲のオリジナル・ヴァージョンに加えて、アレンジ・ヴァージョンを6曲収録したパーフェクトな1枚だ。最速のスタンド・ジョジョのスタープラチナが、うなりをあげる！　アポロン(03-5379-3527)、CD：¥2800税込、4月5日発売。

超人気アニメのニュー・アルバム！
セーラームーンR―音楽集―

⬆セーラー戦士が勢ぞろい。イラストは只野和子さん。

先日スタートしたばかりの、「美少女戦士セーラームーン」第2部「セーラームーンR」。またしても人気爆発状態だね。そのサントラ盤が、早くも登場だ。石田よう子の歌うED曲を含む全10曲を収録。セーラー戦士たちの疾走は、まだまだ続く！　日本コロムビア(03-3584-8111)、CD：¥2800税込、発売中。

今度は全曲ピアノ・アレンジだっ
ドラゴンクエストV　オン・ピアノ

⬆今までCD化されなかった「哀愁物語」も入ってるぞ。

続々登場する音版「DQV」の仲間に、新しく加わったピアノ・ヴァージョンだよ。ドレミ楽譜より発売中のピアノ用楽譜を実際にプロが演奏したものでピアノの練習に役立ててもよし、もちろん聞き込んでもよしの一枚二役さん。お得だよねっ！　アポロン(03-5379-3527)、CD：¥2800税込、4月21日発売。

戦隊ヒーローたちの歴史がきみの手に
東映戦隊ヒーロー15

⬆40ページにも及ぶ解説書つき。特撮ファン必携だ！

「気力転身だァッ！」現在放映中の「五星戦隊ダイレンジャー」はもちろん、「ジェットマン」、「ライブマン」さらに「バトルフィーバー」までさかのぼって戦隊シリーズのすべてを網羅した15周年記念盤。各OP、EDのほかロボのテーマも収録した2枚組だ。日本コロムビア(03-3584-8111)、CD：¥5000税込、発売中。

期待の大型RPGの音楽版が早くも登場
龍騎兵団ダンザルブ

⬆原作者・飯島氏とキャラ担当・庵野氏の解説つき！

超有名ゲームデザイナー、飯島健男氏の最新作「ダンザルブ」の音楽集。ソフトとほぼ同時発売の、速攻リリースだぞ。こういうタイムリーな発売って、待たされなくてすむからうれしいね。アレンジ・ヴァージョン6曲を含む全28曲を収録した完全盤だ。　アポロン(03-5379-3527)、CD：¥2800税込、4月21日発売。

愛の歌声が、いま、こだまする――
南條晃司/BRONZE

⬆南條晃司＝石原慎一は、ハマリ役。入魂の一枚だ。

南條晃司……彼は歌い続ける。愛して止まないあのひとに届けと……。マーガレットの人気作品、「BRONZE」のイメージ・アルバム。尾崎南による原作のイメージそのままに、主人公であるシンガー・南條のアルバムとして制作されている。歌は石原慎一。ユーメックス(03-3505-1471)、CD：¥3000税込、4月14日発売。

女の子はみんな、かわいい制服が大好き♡
制服宣言／制服向上委員会

➡今までにも多くのステージ経験を持つ彼女たち。これからもがんばれ。

現役女子高生中心のニューグループ、制服向上委員会のデビュー・シングル。女子校の制服をレベルアップしていくために立ち上がった13人で構成されたこのグループ、これからも「清く正しく美しく」をモットーに、ガンガン活動の場を広げていくらしいぞ。ポニーキャニオン(03-3221-3212)、CD：¥1000税込、3月3日発売。

ライジンオーで大人気の松本梨香デビュー
CLUSTER(クラスター)

⬆松本梨香ちゃんの、すてきな歌声は絶対無敵!!

「絶対無敵ライジンオー」で仁を演じて一気に大人気声優の座を手にした松本梨香の、ファーストソロアルバムが発売されるぞ。この「POPS編」では、彼女自身が作詞にも挑戦。繊細な女心を大胆に歌いあげている。第2弾演歌編も、5月発売予定。ユーメックス(03-3505-1471)、CD：¥2000税込、4月28日発売。

メックウォリアーRPG

ジョーダン・K・ワイズマン著
安田均監修　清松みゆき／グループSNE訳
定価3800円(税込)

4月下旬発売予定

4月下旬発売予定

FUJIMI FANTASIA COMICS
富士見ファンタジアコミックス

絶賛発売中

マトゥルスの血族2
沢田一　定価900円(税込)

VAELBER SAGA2
ヴェルバーサーガ
結城信輝　定価900円(税込)

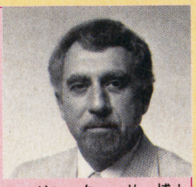
DRAGON HALF5
ドラゴンハーフ
見田竜介　定価900円(税込)

富士見書房　〒102 東京都千代田区富士見1-12-14 電話(03)3261-5375(代) 振替／東京7-86044

ともだちは、レックス。
大きな地球のまんなかに、
大きなたまごがありました。
ある日、少女がやさしく呼ぶと、
たまごはうんうんうなづきました。
やがて、ビリビリひび割れて、
生まれてきたのは、それはかわいい恐竜でした。
少女は、その恐竜をレックスと名づけ、
いつしか二人はすっかり仲良し。
ずっとずっと昔、
人間が地球にあらわれるずっと昔から、
少女とレックスは、ともだちでした。
そして、はるか遠い未来でも。
REX
恐竜物語
監督/角川春樹　製作/角川春樹　奥山和由　原作/畑 正憲(「恐竜物語」角川文庫版)
脚本/丸山昇一　角川春樹　ダイアローグライター/内館牧子
主題歌/米米CLUB(ソニーレコード)　音楽監督/朝川朋之　恐竜製作 カルロ・ランバルディ
キャスト/安達祐実　REX　大竹しのぶ　渡瀬恒彦　伊武雅刀　山崎裕太　常田富士男　平田 満　草笛光子
製作/「REX」製作委員会　配給/松竹株式会社
7/3(土)全国松竹系ロードショー
「恐竜物語」上・中・下各巻¥600
(消費税込み)
角川文庫

視力

プログラムの開発者略歴



ユージン・クォーリー博士

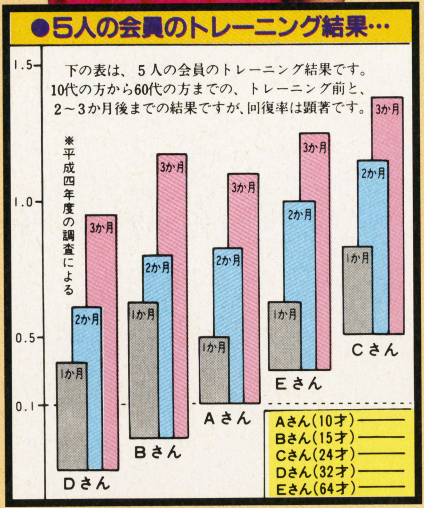
☆ユージン・クォーリー博士 カリフォルニアを中心に視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練法指導を続け、このプログラムの開発に努めた。

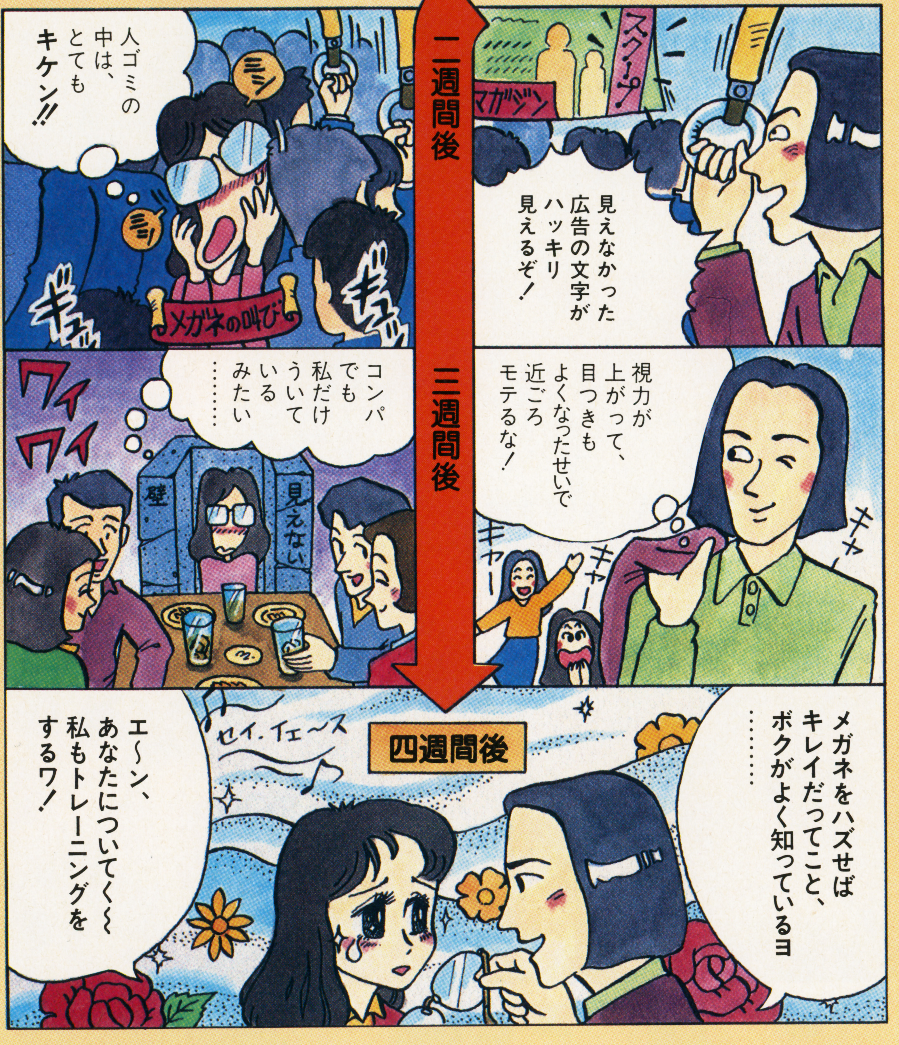
☆リチャード会長 アメリカ視力回復協会を設立しこのプログラム開発と普及に尽力。世界の眼科医界に大きな影響を与え続けている。

器具や薬を使わず安心で、驚異的な効果!!

●5人の会員のトレーニング結果…

下の表は、5人の会員のトレーニング結果です。10代の方から60代の方までの、トレーニング前と、2〜3か月後までの結果ですが、回復率は顕著です。





◎当協会は、しつこいセールスや勧誘でご迷惑をかけることは決してありません。

こんなに効果がある最新理論の科学的プログラム!! 無料資料をサッソク取り寄せよう!!

※当講座は緑内障、白内障などを治療するものではありません。それらの方は医師にご相談下さい。

★とじ込みハガキを今スグポストへ!!

●お急ぎの方はお電話で!

☎03(3318)6111

受付/朝9:30〜夜9:00(年中無休)

日本視力回復協会

東京都杉並区成田東4-36-15

柴田 梨花(12才) 茨城県

小学校三年生の時から眼が悪くなり、しょうがなくメガネをかけていましたが、友人からひやかされるのがとてもいやでした。そんな時、雑誌を見て入会しました。今では、ひやかされることも無く、学校の成績も上がり、とてもうれしいです。

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

750

差出有効期間
平成5年8月
1日まで

切手はいりません

166-□□

(受取人)

東京都杉並局私書箱44号
(〒166 東京都杉並区成田東4-36-15)

日本視力回復協会

視力回復トレーニング講座

視力は直らないもの
とアキラメないで!!

D 291

見るだけでもタメになる案内書

無料急送!!

氏名	フリガナ
住所	〒 都道府県
TEL	年令

キリトリ線
アメリカで65万人の眼を救い緊急上陸!!
©1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED
朝晩20分1か月の
アイ・トレーニングで視力回復!!
メガネやコンタクトのいらない生活はステキ!
お子さまからお年寄りまで今、全国で大評判
近視
乱視
老眼
遠視
みんなOK!
☆視力のくわしい案内書進呈します!
視力回復™
トレーニング講座

回復™ トレーニング講座

© 1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATEDアメリカ視力回復協会編

全米65万人、23万人が体験!! 日本でアメリカの最先端科学がもたらす、速効回復トレーニング!!

近視・乱視・老眼・遠視にも効果大!

0.1以下から1.0以上も夢ではない!!

「最近見にくくて困る」「メガネはワズラワしいけど、しかたない」「眼が疲れて肩がコル」など、そんな人たちの悩みはすべて解決です。アメリカの最新理論を科学的にプログラム化。全米で65万人の回復者を生み出し、日本でも23万人の回復者が喜びの声を上げています。朝晩20分1か月のカンタントレーニングで近・乱視は当然、老眼、遠視もたちまち回復します。メガネ・コンタクトはとかくメンドクサイもの。スポーツや恋愛には不利に決まっています。あなたも今すぐトレーニングで視力を回復させましょう。

全国からゾクゾク届けられる回復の感激の声!!

田中　清文
奈良県（18才）

左右とも0.1以下だったのですが、1か月で左0.8、右1.0まで上がりました。勉強もよくわかるようになりました。今ではメガネもぜんぜん使っていません。あのワズラワシサから解放されたと思うとうれしくてなりません。

新谷　真理子
杉並区（17才）

貴社のビジョンテラピープログラムで視力回復訓練をした結果、0.06から0.5まで視力がアップしてきました。最初訓練を根気良く続けることは、最初のうち辛いかも知れませんが、ポイントーでも向上すると、だんだん訓練が楽しくなります。

永山　敦哉
千葉市（19才）

新聞広告でこのトレーニングを知り、朝晩欠かさず実行しました。ふだんでも疲れた時にはマッサージングを多めにやりました。2か月後の今は左眼0.2、右眼0.1が、0.9、0.8ぐらいにまで回復しました。

Adventure Fantasy 冒険ファンタジー小説

角川スニーカー文庫

創刊5周年

スニーカー文庫フェア第2弾!!

最新刊――4月1日発売

富野由悠季〈イラスト〉美樹本晴彦
機動戦士Vガンダム①
ウッソ・エヴィン
未来をみつめる少年ウッソの直向(ひたむき)な姿を描く、まったく新しいG物語(ガンダム・ストーリー)――。 520円

水野 良〈イラスト〉出渕 裕
ロードス島戦記7 完結
ロードスの聖騎士(下)
破壊の女神復活を阻むため、スパーク、パーンは最後の決戦へ。感動の完結編! 560円

原作:麻宮騎亜 著:大沼弘幸〈イラスト〉麻宮騎亜
サイレントメビウス外伝 幕末闇婦始末記2
姫竜妖恋幕情(きりゅうようれんぼじょう)
姫竜の熱く儚(はかな)い恋の物語。その相手は? 好評"幕末闇婦始末記"第2弾! 470円

井内秀治〈イラスト〉南風見亮一郎
魔界皇子虎王伝⑤ 完結
覇獣復活
闇の救世主との最後の決戦!! 虎王は自らの『運命』を断ち切る事が出来るのか!? 430円

園田英樹〈イラスト〉武内 啓
絶対無敵ライジンオー
僕たち地球防衛組(中)
ライジンオーに出動禁止命令が…!? 地球防衛組最大のピーンチ!! 500円

麻城ゆう〈イラスト〉浅野真理
界渡りの魔道者 新シリーズ
月光界シリーズ①
平凡な女子高生・弓香が迷い込んだ、謎の月光界。そこで彼女が見たものは…? 470円

吉岡 平〈イラスト〉やぎざわ梨穂
妖世紀水滸伝 第2部③
疾風揺梢(しっぷうようしょう)
荒れ狂う暴力都市総東市。新生梁山泊の強力な"星"たちが乗り込んでゆく。 430円

広井王子&レッド・カンパニー〈イラスト〉木城ゆきと
蜃気楼帝国5 第1部完結
神々の黄昏
皇帝リオンと太陽神アッシュ。新たなる砂漠世界の扉が開く――。堂々の完結編!! 430円

●スニーカー文庫は毎月1日発売です。
*定価には消費税が含まれています。

オリジナルビデオアニメーション

イース 天空の神殿

アドル=クリスティンの冒険

30分/カラー/ステレオHiFi/VHS・LD

第3巻「彷徨、そして迷走…」
¥5,800(税込)

VIDEO・LD 5/21 発売予定

※大変申し訳ありませんが製作上の都合で第3巻の発売日が変更になりました。

全巻購入特典
・名場面原画集
・CDシングル付ジャケットイラストカレンダー
(詳しくは、セルビデオ・LDについている申込み方法をご覧下さい。)

発売スケジュール

巻数(サブタイトル)	発売日	商品番号・販売元
第1巻(失楽園)	発売中	KFOVA-40 角川書店(セルビデオ) KILA-50 キングレコード(LD) KIVA-156 キングレコード(セルビデオ)
第2巻(世界果つるところ)	発売中	KFOVA-41 角川書店(セルビデオ) KILA-51 キングレコード(LD) KIVA-157 キングレコード(セルビデオ)
第3巻(彷徨、そして迷走)	5月21日発売予定	KFOVA-42 角川書店(セルビデオ) KILA-52 キングレコード(LD) KIVA-158 キングレコード(セルビデオ)
第4巻(運命の流れる中で)	7月発売予定	KFOVA-43 角川書店(セルビデオ) KILA-53 キングレコード(LD) KIVA-159 キングレコード(セルビデオ)
レンタルビデオ(販売元:キングレコード)	発売中 93年7月21日	上巻(1+2巻) KIVA-160 下巻(3+4巻) KIVA-161

※角川書店とキングレコード販売のセルビデオはそれぞれ同じ内容を収録しています。

〈メインキャスト〉アドル:草尾 毅/フィーナ:高山みなみ/レア:本多知恵子/リリア:三石琴乃/サダ:辻谷耕史 〈メインスタッフ〉原作:日本ファルコム/監督:渡部高志/脚本:千葉克彦/キャラクターデザイン:西村博之/作画監督:中沢一登/美術監督:石垣 努/音楽:Falcom Sound Team J.D.K./制作:東京キッズ
製作・発売元…日本ファルコム/キングレコード株式会社/角川書店/角川メディア・オフィス
販売元…角川書店/キングレコード株式会社

©1992日本ファルコム/キングレコード/角川書店/角川メディア・オフィス

4/22 VHS・LD ON SALE!

VHS カラー/本編54分＋インタビュー映像4分/ステレオHiFi/
販売：角川書店/バンダイビジュアル
LD カラー/本編54分＋インタビュー映像4分/デジタルステレオ/CAV/
販売：バンダイビジュアル
ビデオ・LD共 価格7,800円(税込)

実写!特撮時代劇!
サイレントメビウス外伝 幕末闇婦始末記

2大特典!!

The Ripple(松井菜桜子、本多知恵子、川村万梨阿)をはじめ、メインキャストの撮影裏ばなしインタビュー映像!
描きおろし満載。"闇婦"の全てが分かる小冊子、「サイレントメビウスかわら版DX」!!

KADOKAWA VIDEO

出演▶卑弥香津美：松井菜桜子/闇雲那魅：本多知恵子/深川姫竜：川村万梨阿/彩弧由貴：岡本麻弥/平賀麗華：沢田夏子/与謝野羅織：三輝みきこ/お恵：田山真美子/八五郎：山口勝平/坂本竜馬：矢尾一樹/でもん：志垣太郎/美濃屋兵衛：安岡力也/鳥居忠則：中田博久/勝安房守海舟：森次晃嗣　スタッフ▶原作・企画：麻宮騎亜/脚本・監修：菊池通隆/音楽：和田 薫/監督：河崎 実/制作：リバートップ/製作・発売：スタジオトロン、キングレコード、バンダイビジュアル、角川メディア・オフィス、角川書店/イラスト：麻宮騎亜
©1993 麻宮騎亜/角川書店/スタジオトロン/スターチャイルド/PLEX/角川メディア・オフィス

★ノベライズ角川スニーカー文庫「香津美斬魔剣／幕末闇婦始末記①」
角川スニーカー文庫「姫竜妖恋慕情／幕末闇婦始末記②」
(麻宮騎亜・原作／大沼弘幸・著 定価各470円〈税込〉絶讃発売中)

★主題歌「いつか夢のように」
(シングルCD、歌The Ripple)価格800円〈税込〉キングレコードより発売中
★ドラマ編のCDキネマ1「幕末闇婦始末記／闇婦誕生」価格2,800円〈税込〉
CDキネマ2「八五郎の恋」価格2,800円〈税込〉キングレコードより発売中

アルスラーン戦記
スペシャルCDパッケージ 原作・田中芳樹

カドカワサウンドコレクション

●カセットブック「アルスラーン戦記」第1部1～7巻(収録時間・7時間)待望のCD化
●特典CDとして、アルスラーン戦記オリジナルミニドラマ「残夜抄録」(20分)を収録。
キャスト／関 俊彦、鈴置洋孝、大塚芳忠

★デジパック様式の、取り出しやすく長期保存に耐えられるA4判豪華パッケージ。
★初回特典は天野喜孝氏の描き下しジャケットをプリントしたオリジナルバンダナを封入。
※このCDだけのオリジナル・プレゼント商品です。

価格12,500円〈税込〉

5/21 発売予定

申し込み受付中

下記の申し込み書に必要事項をご記入下さい。
案内書と振込用紙をお送りいたしますので、指定の口座への入金をお願いします。入金を確認しだい商品をお送りします。
※書店でも申し込みを受け付けます。ただし、商品の代金支払い・受け取りは申し込み店での扱いとなります。

—お問い合わせ・お申し込み先—
〒354 埼玉県入間郡三芳町藤久保557-2
TEL:0492(59)1100
角川ブックサービスまで

キリトリ線

お名前　　ご住所 〒　　TEL.(　　)　—　　●年齢・性別　才　男・女

サウンドコレクション注文書

アルスラーン戦記 CDパッケージ	魔狼王風雲伝2	アニメキングダム 愛蔵版 スペシャル2
税込み価格 12,500円	税込み価格 1,900円	税込み価格 2,000円
申し込み数 (　　)本	申し込み数 (　　)本	申し込み数 (　　)本

ビデオ注文書

アルスラーン 戦記Ⅱ	サイレント メビウス2	風の大陸	イース 天空の神殿 ●第1巻●第2巻 ●第3巻●第4巻	ご希望の商品に○をつけて下さい 全4巻	サイレント メビウス外伝 幕末闇婦始末記
税込み価格 9,800円	税込み価格 9,800円	税込み価格 9,800円	税込み価格 5,800円	税込み価格 23,200円	税込み価格 7,800円
申し込み数 (　　)本	申し込み数 (　　)本	申し込み数 (　　)本	申し込み数 (　　)本	申し込み数 (　　)本	申し込み数 (　　)本

取扱書店名

角川書店

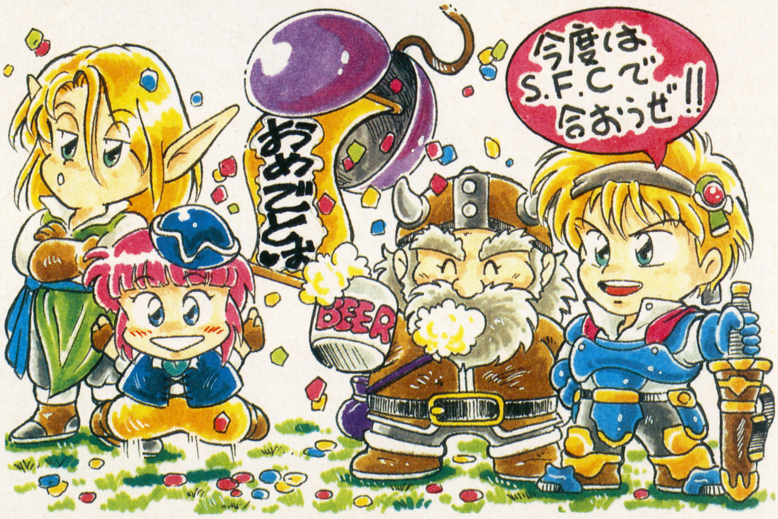
ソード・ワールドSFC
SWORD WORLD SFC JUNCTION ACT.1

テーブルトークRPGで大人気の『ソード・ワールドRPG』がSFCで登場！その魅力をタップリ紹介するぞ!!

SFC	T&Eソフト	¥9,800	8月上旬発売	RPG	12M	B

ソード・ワールド徹底追求!!

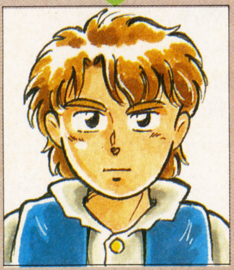
今回の情報は、『ソード・ワールドSFC』の基本ともいえる種族とクラスを紹介。これからもホットな情報が手に入り次第、このジャンクションで紹介するので待っていてくれ!!



アレクラスト大陸に住む種族

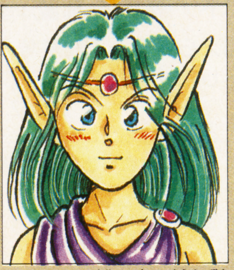
登場する種族は、全部で５種類。種族ごとに初期能力値が決まっていて、選択できる技能も変わってくる。また、ハーフエルフは育った環境（人間側、エルフ側）でも変わるぞ。

人間



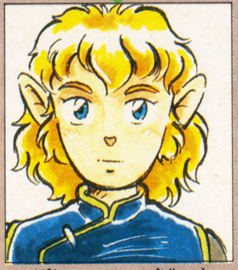
肉体的な特徴は我々と変わらない。魔法をあやつる能力は劣っているが、体力と生命力が高い。また、修得できる技能に制限がなく、すべてのクラスになることができる。

エルフ



エルフは森に住む妖精族。長くとがった耳と、長寿という以外は、人間と変わりない。華奢な体格で、男女とも美しい容姿をしている。また、生まれつきシャーマン技能を持っている。

ハーフエルフ

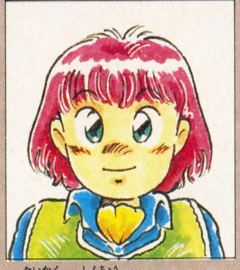


人間とエルフの間に生まれた混血種。体格は痩せ気味の人間といった感じで、耳もわずかにとがっている。人間育ちなら技能の修得制限がなく、エルフ育ちならシャーマン技能がある。

ドワーフ

身長120cmほど、がっしりとした体つきで太っている。力が強く、まさにファイター向きだ。また、細工や鍛冶に長けていて、鍛冶の神「ブラキ」を信仰している者もいる。

グラスランナー



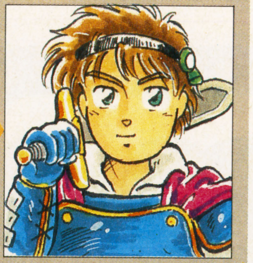
体格は身長１mほどで、耳が多少とがっていること以外は人間の子供とまったく変わらない。草原に住み手先が器用な彼らは、生まれながらにレンジャー技能とシーフ技能を持っている。

Ⓒ1993 T&Eソフト/Ⓒグループ SNE

これが冒険者に必要な技能だ!!

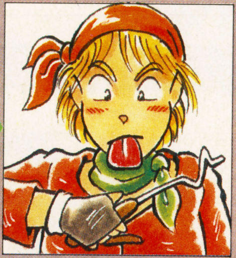
『ソード・ワールドＳＦＣ』の技能とは、キャラクターが修得する後天的な能力のことで、「冒険者技能」と呼ばれている。技能は全部で８種類あり、生まれながらに持っている技能以外に、初期ボーナスポイントを消費して複数の技能を修得できるのだ。

ファイター



強靭な体力と、鍛え上げられた腕力をたよりに、剣や斧を使って戦う技能。ひとたび戦闘状態になると、敵めがけて真っ先に突っ込んでいくため、頑丈な防具を装備できる。

シーフ



鍵開け、罠の発見と解除、足跡の追跡など、遺跡や迷宮を探索するのに欠かせない技能。身軽さが命なので、音をたてる金属製の防具や、重い武器を装備することができない。

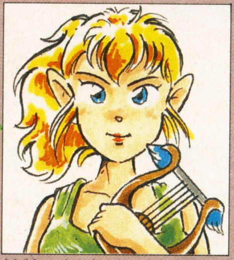
レンジャー

隠された遺跡の入口の発見、動物や植物の種類の判定など、野外活動で必要な技能を示す。弓の扱いがうまく、戦闘では離れた場所から支援攻撃をすることができる。

セージ

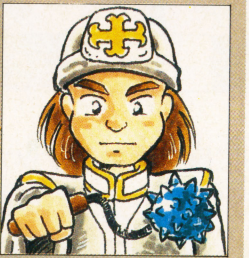
文字の読み書きや、特殊な言語を覚えるほか、歴史上の事件やモンスターの名称・特徴に詳しく、学問に関する知識が優れている技能。また、物品を鑑定する能力も持っている。

バード



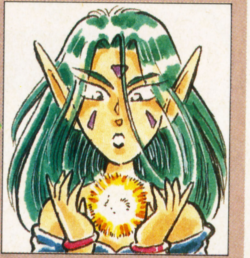
楽器の演奏や歌唱に長けており、各地の伝説や伝承に通じている技能。また、呪歌を歌うことができ、聞き手に魔法に似た効果をあたえることができる。

プリースト



神に対して深い信仰心を持った者のみが修得できる技能で、神々の力を借りて行使する「神聖魔法」を使うことができる。信仰心のないエルフとグラスランナーは修得できない。

シャーマン



精霊たちと心を通わせ、その力を借りて「精霊魔法」を行使することができる技能。精霊が金属を嫌うため、金属製の防具を装備することができない。

ソーサラー

今やその多くが失われてしまった「古代語魔法」を行使することができる技能。魔法を行使するには、複雑な身ぶりが必要なので、防具はソフトレザーまでしか装備できない。

アレクラスト大陸の神々

●ファリス
もっとも信者の多い神で、至高神とされている。信者たちは「平等」と「正義」を教義としていて、邪悪な行為を禁じられている。

●マイリー
戦の守護神。戦士たちに信者が多く、戦場では「勇敢であれ」、「正当な戦いから逃げるな」などと教えを受けている。

●マーファ
大地母神であり、豊穣の女神とも言われる。「人間として自然に」という教えのもとに、自然と協調することが重要とされている。

●ラーダ
知識神と呼ばれ、発明や真実を司っている。賢者や魔術師にもっとも信仰されており、理性を重んじ野蛮な行為を厳しく禁じている。

●チャ・ザ
本来は幸運の神だが、交流を司ることから、商業の守護神とも言われている。信者の多くは商人で、シーフにも信仰者がいる。

●ファラリス
暗黒神であり、夜の支配者でもある。「みずからの思うところをなせ」という教義からもわかる通り、あらゆる欲望が正当化される。

呪歌はバードの必殺技

バードは、魔法と同じ効果をあたえる「呪歌」を行使することができる。その効果は、敵味方の区別なしに及んでしまう。

●モラル　聞いた者は勇気がわき起こり、攻撃力がアップする。

●ピース　モラルとは逆に、戦闘意欲をなくし、攻撃力がダウンする。

●レジスタンス　味方の魔法に対する抵抗力をアップさせて、敵が放った魔法攻撃から味方を護る。

●ララバイ　聞いた者は眠ってしまい、行動不能になる（唄い始めてから４ラウンド後に効果が発揮される）。

●シング　この唄を聞いた者は、同じように唄いだしてしまう。敵に魔法を行使する者がいた場合、呪文が唱えられなくなる。

●ダンス　唄を聞いた者は、メロディーに合わせて踊りだしてしまう。踊っている間は、神聖魔法以外の魔法が行使できなくなる。

●レクイエム　死者の霊を弔う唄で、アンデッドの攻撃力や回避力をダウンさせる（唄い始めてから４ラウンド後に効果が発揮される）。

SFC FC GB

今回は、『仮面ライダーSD』と『R-TYPEⅢ』の2大ビッグタイトルに、話題の新作2本を加えて、合計4本のソフトを紹介しちゃうぞ!!

The New Game

CONTENTS

ワールド・サッカー……152
R-TYPEⅢ……153
ウイングコマンダー……154
仮面ライダーSD……155

ワールド・サッカー

SFC ココナッツジャパン ¥9,500 7月発売予定 4M B SPG

Jリーグ開催でさらに盛り上がるサッカー熱。その興奮をそのままに詰め込んだ本格派サッカーゲームの登場だ！ フィールド上をところ狭しとかけ抜け、勝利をつかむのだ!!

競技場の迫力をそのまま再現!!

『ワールド・サッカー』は、従来のゲームでは再現できなかったスピード感あふれるプレイが楽しめる、本格的なサッカーゲームだ。パッドの操作もオートキーパー、オートパス機能が用意されていて、初心者でもカンタンに遊べるようになっている。さらに、エディターでオリジナルのチームも作れるのだ。

⬆フィールド上で激しいボールの奪い合いが繰り広げられる。味方とのコンビネーションで敵ゴールをねらえ！

⬅これは「インドア」モード、つまり室内サッカー。壁でボールがはね返る。

⬆敵陣深く攻め込みボールをゴールにねじ込め！

フォーメーションを選べ！

ゲームスタート前にチームのフォーメーション、作戦、プレイ時間、フィールドコンディションなどを決定する。

フォーメーションと作戦は、試合中でも変更できるので、敵軍の動きに応じて細かい対応ができるのだ。

⬅試合にそなえてフォーメーションを決定するのだ。

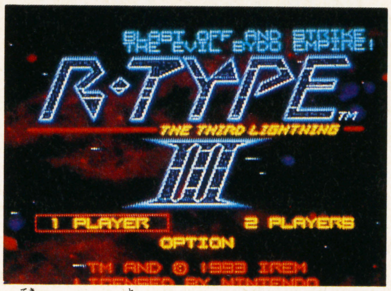
 ©1993 COCONUTS JAPAN

R-TYPE Ⅲ

SFC	アイレム	価格未定	発売日未定	16M	STG

波動砲で襲いくる敵を破壊せよ!! アーケードゲームで爆発的なヒットを飛ばし、今や知らない人はいないとまで言われる、あの『R－TYPE』が、SFC完全オリジナル版で登場だ！ キミは最新鋭の「R－9」を駆り、敵のまっただ中に突入するのだ。アーケード版さながらの迫力シーンを体験できるぞ！

STGの大御所、SFCオリジナル版で登場!!



⬇敵にバックを取られた。これでは攻撃できない。

⬆そんな時はフォースを後ろにくっつければＯＫだ！

ＳＦＣ版『Ｒ－ＴＹＰＥⅢ』は、アーケードからの移植ではなく、ＳＦＣ用に作られた完全オリジナル版。武器の使い方や基本的なルールはアーケード版と同じだけど、１種類だけだったフォースが、このオリジナル版では３種類に増えているんだ。残念ながら３種類の攻撃方法は、まだわからないけれど、きっと迫力満点の攻撃をしてくれるに違いない。

生物体内や巨大戦艦など、全部で９つのステージが用意されていて、縦スクロールするステージもあるぞ。

ストーリー

過去２度にわたって繰り広げられた、謎の異形生命体「バイド」との戦いは、人類の危機のほんの一端でしかなかった。銀河のあちこちに分散した邪悪なる者たちは、人間の想像力をはるかに超え、人類の手におえないほど強大な力をもって、三たび人類を襲ったのだ。無謀にも戦いを挑んだ地球の主力兵団は、敵の攻撃の前にあっさり壊滅。新鋭の「スーパーＲ－９」でもほとんど歯がたたなかった。

次から次へと襲ってくる「バイド」を絶滅させるには、大元を潰すしかない。奴らはどこから来るのか？ 決死の調査の末、ついにその場所をつきとめた人類の反撃が今始まろうとしている。銀河の中心でうごめく邪悪の根源を撃滅し、人類の平和をこの手に取り戻すのだ!!

おなじみ波動砲も健在!!

アーケード版からの主力兵器「波動砲」は、ＳＦＣオリジナル版でも健在だ！ その威力で迫りくる敵を次々と撃破してくれるはずだ。今回は通常の「波動砲」だけでなく、様々な種類の「波動砲」が登場。なんと、連射(！)できる「波動砲」までが登場予定だ。

⬇これぞ「新型Ｒ－９」の主力武器、波動砲だ！ その強大な威力で敵を破壊せよ!!

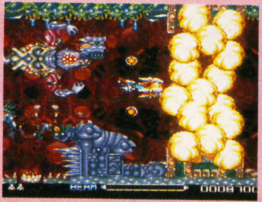
⬆拡散波動砲を使えば、エネルギーを広範囲に撃ち出すので、出現する敵をまとめて倒せる。

超兵器フォース＆ビットさらにパワーアップ!

アーケード版では１種類しかなかったフォースが、ＳＦＣオリジナル版では３種類に増え、「Ｒ－90」をさらにパワーアップしてくれる。また、自機の周りを飛んで攻撃力をアップしてくれるオプション「ビット」も、攻略には欠かせない存在だ。この２つをうまく利用して、ステージクリアだ！

⬆フォースは３種類ある。それぞれ攻撃方法が違うぞ。

⬇フォースとビットのコンビネーション攻撃の威力を見よ!!



⬆フォースはパワーアップするごとに、攻撃がドンドン派手で強力になるのだ。

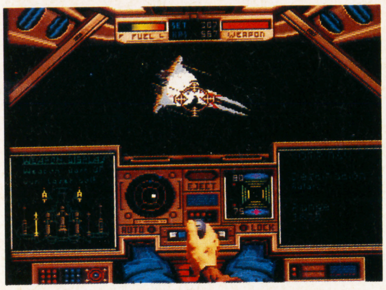
©1993 IREM CORP.

ウイングコマンダー

SFC | アスキー | ¥9,800 | 6月発売予定 | 10M | P | STG

パソコンで大ヒットした『ウイングコマンダー』がSFCで登場!! キミは、地球連合のパイロットとして、キルラー帝国軍を相手に戦いを挑むのだ。ゲーム画面は、戦闘機のコックピットをイメージ。スクリーンに表示される敵機に照準を合わせて攻撃だ！　フライトシミュレータさながらの臨場感と迫力がキミを待っているぞ!!

君は、地球防衛軍のエース！ ドッグファイトに勝利せよ!!

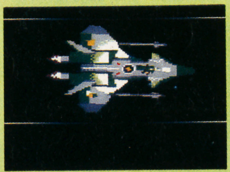


➡敵機に照準セット完了！　トリガーを引いて撃墜だ!!

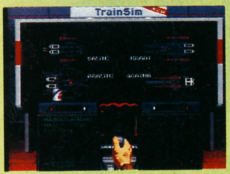
地球歴2629年、地球連合の勢力は太陽系に留まらず、はるかヴェガ星域にまでおよび、星域首都ヴェガを中心とした18の惑星を植民化していた。さらに先の星系を探査するために派遣された探査艇が、異星（キルラー帝国）の宇宙船と接触。コンタクトを試みたが、探査艇は攻撃を受けて破壊されてしまった。その後も、キルラー帝国による海賊行為や襲撃が繰り返され、ついには地球連合とキルラー帝国の間に戦争が勃発した。それから25年後、地球連合はこの戦いに終止符を打つべく、重戦闘空母「タイガースクロー」を中心とした艦隊を最前線に投入したのだった。

キミは、地球連合のパイロットとなり、襲いくる敵に戦いを挑むのだ!!

命を預ける愛機は4種類



➡レイピアは加速性能が4機の中でトップだ。



⬅コックピットは機種によって変わるのだ。

キミが操縦する戦闘機は、それぞれ加速性能や兵装が違う「ホーネット」「レイピア」「ラプター」「シミター」の4種類。また、機種によってコックピットのグラフィックが変わるのだ。

パートナー&ライバルも登場!!

➡パートナーとの会話から、彼らの性格を判断するのだ。

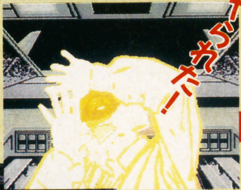
⬅戦闘中に通信で敵パイロットを挑発し、戦いを有利に進めよう。

帝国軍を相手に、一緒に戦ってくれるパートナーは8人。個性的な連中ばかりなので、パートナーの癖を把握して、的確な指示を与える必要があるぞ。また、敵も個性派ぞろいなので、相手によって色々作戦がたてられるのだ。

ゲーム進行は、こんな感じ

⬆「タイガースクロー」には、士官クラブや兵員室があって、情報収集ができる。出撃前に1度寄っていこう。

⬆ブリーフィングルームで、ミッションの説明を受け自機に乗り込む。いよいよ出撃だ！



➡危険を感じたら、こんなことになる前に脱出せよ。

⬅スクリーンに映る敵機に照準を合わせてトリガーを引け！

ゴクローさま！

⬆ミッションクリアすると、階級が上がったり、勲章をもらえたりするのだ。

©1990 ORIGIN Systems, Inc.

仮面ライダーSD

SFC	バンダイ	¥8,800	6月発売予定	8M	—	ACT

技の1号、力の2号、V3、X、アマゾン……!!　おなじみの歴代ライダーたちが、これまたおなじみの悪役改造人間たちと、世にもスチャラカなバトルを繰り広げる、コミカルアクションゲームの登場だ！　10人の仮面ライダーたちが、高速スクロールで街を、山を、空(?)を駆けめぐるぞっ!!

「SDライダーズ」VS「グランショッカー」のコミカルレースアクション!!

おやっさんの指令で東へ西へ!

⬅おやっさんが、敵の作戦とボスの情報を教えてくれるのだ。

シナリオモードは全部で10ステージ。各地で悪事を働くグランショッカーの改造人間を倒すため、ＳＤライダーズが立ち上がる！

おやっさんこと立花藤兵衛の指令を受け、各ライダーが出動！　戦闘員を始めとするザコどもをなぎ倒して、最後にはもちろんボスバトルが待っているぞ。

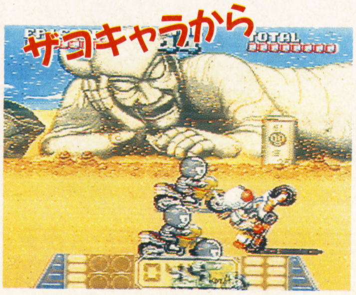
１号からブラックＲＸまで、10人のライダーたちが、ニューマシンにまたがって疾走する爽快レースアクションの登場だ。

平和な街に突如として現われ、暴走行為の限りを尽くす悪の組織・グランショッカー。これに対抗するのは、立花藤兵衛のおやっさんを監督とする正義の走り屋集団(笑)・ＳＤライダーズだ！

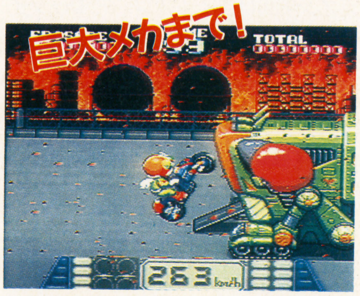
ゲームモードは、敵グランショッカーの作戦を阻止することが目的のシナリオモードと、時間が勝負のタイムアタックモードの２種類。どちらのモードも、単純な順位争いではなく、妨害ありパワーアップありのデスマッチだ。ライダーたちの攻撃は、バイクでの体当りと横ゲリが基本。だが、パワーアップによって各ライダー得意の必殺技や特殊攻撃も可能になるぞ。

一方、グランショッカーの改造人間たちも、バイクばかりではなく、オリジナルメカを駆使して、ライダーたちの前に立ちはだかるのだ。

新設定の巨大メカから、懐かしの幹部まで総登場、グラフィックにもバッチリ力が入った期待作だぞ！



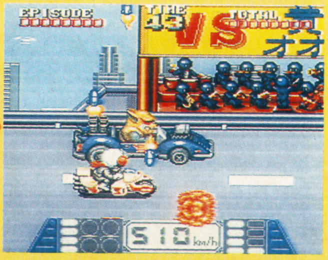
⬅戦闘員は、もちろんザコ。ウイリー＆体当りで蹴散らせ！　バックには大幹部のキングダークも。



⬅ＳＤライダーズの移動基地となるライダーキャリー。中に入るとライダーがパワーアップ!!

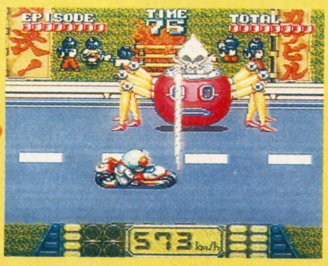
ライダーファン狂喜!!　なつかしの改造人間登場！

狼男である！



⬅戦闘レーシングカー(?)に乗り込んで登場だっ！

イカデビルじゃ！



⬅カニメカに乗ってのムチ攻撃。死神博士の姿での登場は？

吸血マンモスでい！

⬅地震発生器(?)でピョンピョン飛び回ったりする。

Ⓒ石森プロ・東映・東映ビデオ／ⒸYUTAKA 1993

EXPRESS
THE NEW GAME

ゼルダの伝説　夢をみる島
激突弾丸自動車決戦　バトルモービル
主役戦隊アイレムファイター
ジミーコナーズのプロテニスツアー

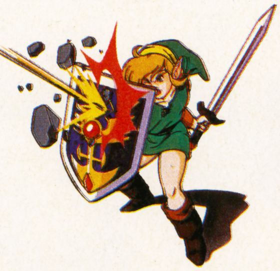
GB **ゼルダの伝説** 夢をみる島 ACT

●任天堂 ●¥3,900(込) ●6月6日発売 ●4M B

名作『ゼルダの伝説』がGBにも登場！

ディスクシステム、SFCに続いてついにGBでも登場の『ゼルダの伝説』。前作同様の様々なアクションに加えて、今回は新たに「ジャンプ」、「盾を構える」といった新しいアクションが追加。操作面ではA・Bボタンに好きなアイテムを割りあてて使えるようになった。また、「虫めがね」「守りの木の実」「ラッキーの石」などの前回にはなかった新しいアイテムもたくさん増えたぞ。そして、今回のゲーム中にはヨッシー、Dr.ライト、『カエルの為に鐘は鳴る』の王子様など、おなじみの任天堂キャラが多数登場！　どんな活躍をするのか楽しみだ。アドベンチャー色も強くなって、謎解きもよりいっそう面白さを増したぞ。

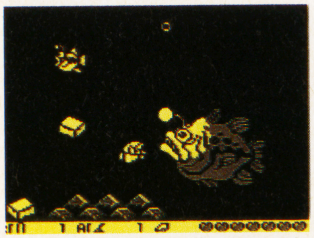
⬅新しく加わったアクションの一つ「ジャンプ」だ。



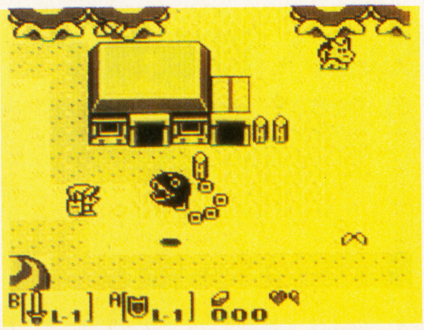
⬆「盾を構える」ことでどんな攻撃が防げるのだろう？

「風のさかな」の謎とは!?

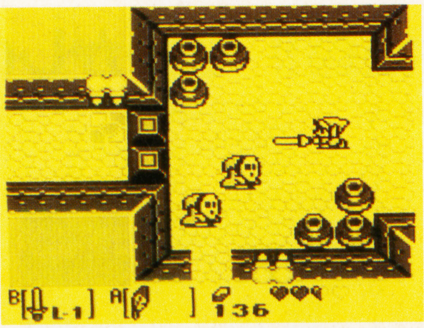
ガノン討伐後、修行の旅に出たリンク。その帰郷の途中、突然の嵐に遭い、船もろとも沈没。流れ着いたのが山の上に大きな卵のある奇妙な島コホリント。島を出るには卵の中に眠る「風のさかな」と呼ばれる神を、8匹の魔物が隠し持つ「セイレーンの楽器」を使い、起こさなければならないが……。



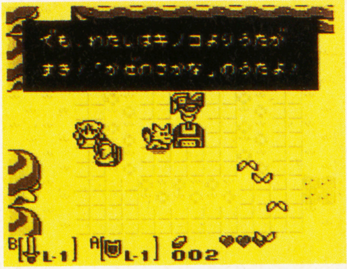
⬅水中で魚型ボスと戦うリンク。8匹のボスを倒し『セイレーンの楽器』を手に入れろ。



⬅家の前につながれているのは、あの『マリオ』シリーズの敵キャラ「ワンワン」だ。



⬅GB版のダンジョン。ん？この敵もどこかで見たような……。



⬆リンクが話しているのは、海岸に倒れているところを助けてくれた島の少女マリン。

 ©1993 Nintendo

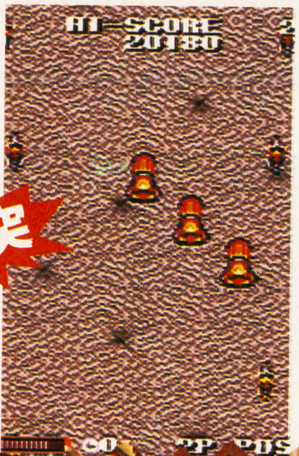
SFC 激突弾丸自動車決戦 バトルモービル ACT

●システムサコム ●価格未定 ●6月発売予定 ●8M

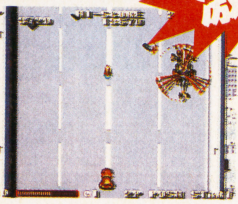
妻のかたきを討つために立ちあがれ!!

近未来、天然資源の枯渇などの問題をかかえた社会はすでに無法状態と化していた。荒くれ集団に妻を殺された主人公は、復讐のために立ちあがる……、という渋いバックグラウンドストーリーを持ったカーバトルACTゲーム。縦スクロールするマップに出現する敵車を体当たりでやっつけろ。必殺技は横スライドで体当たりするダッシュアタック。二人協力プレイもできるぞ。

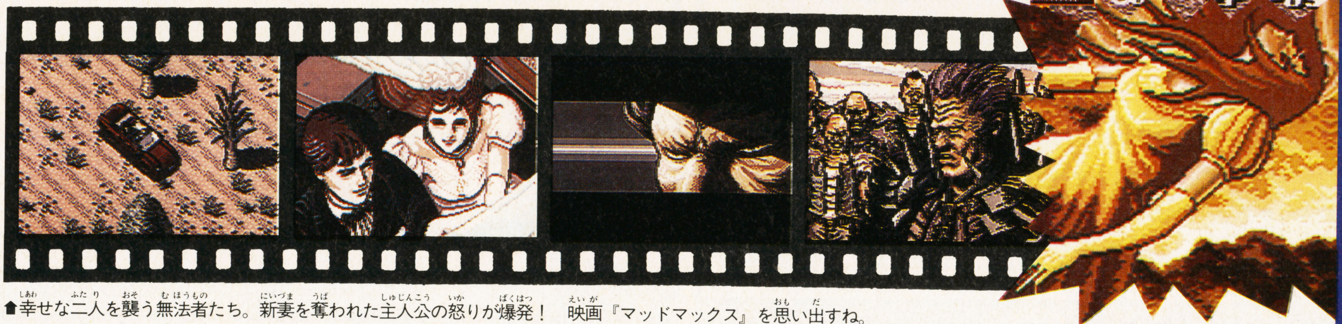
⬅立ちはだかる敵を体当たりで撃破。



激突



➡ヘリコプターはミサイルで迎撃。地上物には効かない。残念。



⬆幸せな二人を襲う無法者たち。新妻を奪われた主人公の怒りが爆発！ 映画『マッドマックス』を思い出すね。

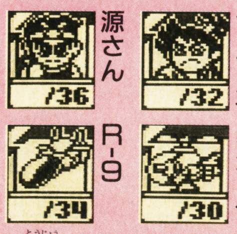
GB 主役戦隊 アイレムファイター SLG

●アイレム ●価格未定 ●夏発売予定 ●2M

アイレムの人気キャラが勢ぞろい!

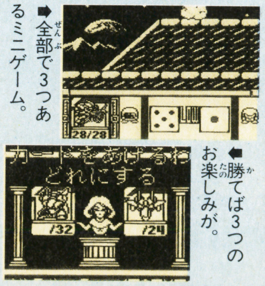
源さんやヤンチャ丸、はてはR-9まで、アイレムのゲームでおなじみのキャラクターが総出演するカードゲームだ。基本はスゴロクのようなマップ上を、選んだカードキャラで敵の陣地まで進んでゆく。途中で敵に出会ったらミニバトルかミニゲームが始まるぞ。多彩なカードを駆使し敵のボスを倒せばマップクリアだ。

主役たち



⬆登場するヒーローキャラたちは、他にもたくさんいるぞ。

ミニゲーム



➡全部で3つあるミニゲーム。

⬅勝てば3つのお楽しみが。

GB ジミー・コナーズの プロテニスツアー SPG

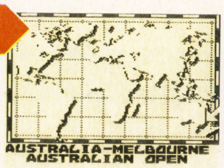
●ミサワエンターテインメント ●¥3,900(込) ●7月発売予定 ●512K P

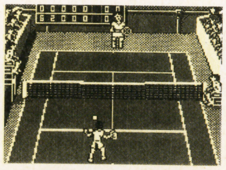
ショットの溜めでよりリアルに!

GBでできる本格テニスゲームが登場。「溜めて打つ」というちょっと変わった操作感覚で、まるで本当にテニスをやっているような感覚を生み出しているのだ。モードは1Pのツアー、トレーニングに、2P対戦の3つ。ツアーモードでは、プレイヤー自らがジミー・コナーズとなって世界ランキング1位を目指すのだ。

ツアーモード

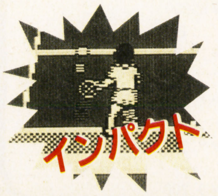
➡1年間世界各地を転戦し、ランキング1位を目指せ。

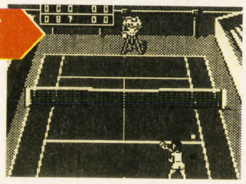




トレーニング

➡とりあえずは、このモードで操作に慣れよう。





しめきり直前すべり込みナマ情報

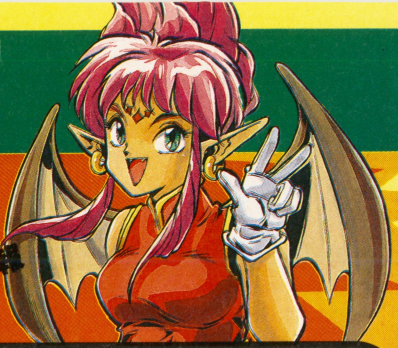
GB版の3部作が女の子にも人気だった『アレサ』の新シリーズが、斬新な戦闘システムを引っさげて今度はSFCで登場する。戦闘フィールドが360度で展開。ぐるっとスクロールする画面で、戦闘効果もリアルに体感できるぞ。十一月中旬発売予定。（やのまん）

©1993 SYSTEM SACOM CORP./©TAMTEX/©1993 IREM CORP./©1993 UBI SOFT ENTERTAINMENT SOFTWARE

THE NEW GAME EXPRESS

発車時刻表

SFC・FC・GB ゲームソフト新作情報



SFC スーパーファミコン

4月

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
4／9（金）	●アクションパチ夫	ココナッツジャパン	￥9,500		ACT
4／16（金）	●デュアルオーブ　聖霊珠伝説	アイマックス	￥9,700	B	RPG
4／16（金）	●The麻雀・闘牌伝	ビデオシステム	￥8,900	B	ETC
4／23（金）	●エルナード	ゲームプラン21	￥9,600	B	RPG
4／23（金）	●怒りの要塞	ジャレコ	￥8,700		STG
4／23（金）	●スーパーバトルタンク	パック・イン・ビデオ	￥7,800		STG
4／23（金）	●龍騎兵団ダンザルブ	ユタカ・バンダイ	￥9,500	B	RPG
4／28（水）	●スーパーダンクスター	サミー	￥7,900		SPG
4／28（水）	●スーパーボンバーマン	ハドソン	￥7,800	P	A・PZG

5月

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
5／14（金）	●バーコードバトラー戦記　スーパー戦士出撃せよ	エポック社	￥9,980	B	SLG
5／14（金）	●対局囲碁ゴライアス	BPS	￥14,800	B	ETC
5／21（金）	●NBA　オールスターチャレンジ	アクレイムジャパン	￥8,800		SPG
5／28（金）	●パチンコ物語・パチスロもあるでよ!!	ケイエスエス	￥9,800（込）	P	ETC
5／28（金）	●早指し　二段森田将棋	セタ	￥14,800	B	ETC
5月上旬	●スーパースラップショット	アルトロン	￥8,500	P	SPG
5月予定	●科学者ハリーの波瀾万丈	アルトロン	価格未定		ACT
5月予定	●夢幻の如く	インテック	￥9,800	B	RPG
5月予定	●ファイナルファイト2	カプコン	￥9,000		ACT
5月予定	●スーパーチャイニーズワールド2　宇宙一武闘会	カルチャーブレーン	￥8,800	P	A・RPG
5月予定	●セプテントリオン	ヒューマン	￥8,500		ACT

6月

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
6／4（金）	●ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	エポック社	￥9,800	B	RPG
6／25（金）	●エストポリス伝記	タイトー	￥8,900	B	RPG
6／25（金）	●三国志正史　天舞スピリッツ	日本テレネット	￥12,800	B	SLG
6月中旬	●ファーストサムライ－魔狂神伝説－	ケムコ	￥7,800		ACT
6月中旬	●神聖紀オデッセリア	ビック東海	￥9,500	B	RPG
6月下旬	●スーパーF1サーカス2（仮）	日本物産	￥9,200		RCG
6月予定	●エイリアン3	アクレイムジャパン	￥8,800		ACT
6月予定	●ウイングコマンダー	アスキー	￥9,800	P	SLG
6月予定	●スーパー麻雀　極	アテナ	￥9,600	B	ETC
6月予定	●トムとジェリー	アルトロン	価格未定		ACT
6月予定	●SD飛龍の拳	カルチャーブレーン	￥8,800		ACT
6月予定	●激突弾丸自動車決戦　バトルモービル	システムサコム	価格未定		ACT
6月予定	●シルヴァ・サーガ2	セタ	￥9,800	B	RPG
6月予定	●スーパーファミリーテニス	ナムコ	価格未定		SPG
6月予定	●コスモポリスギャリバン	日本物産	￥8,800		ACT
6月予定	●スーパーフォーメーションサッカー2	ヒューマン	￥8,500	B	SPG
6月予定	●バズー！　魔法世界	ホット・ビィ	￥9,800	B	RPG
6月予定	●仮面ライダーSD	ユタカ・バンダイ	￥8,800		ACT

7月

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
7月上旬	●ソルスティスII	EPICソニーレコード	￥9,500	B	A・RPG
7月上旬	●ワールド・サッカー	ココナッツジャパン	￥9,500	B	SPG
7月上旬	●全日本プロレス	メサイヤ	￥9,800		SPG
7月中旬	●スーパー競争馬　風のシルフィード	キングレコード	価格未定	B	SLG
7月下旬	●スーパーウィジェット	アトラス	価格未定		ACT
7月下旬	●スーパー・ジェームズボンドII	ビクター音産	￥8,800		ACT
7月予定	●スーパー競馬	アイマックス	￥9,700	B	SLG
7月予定	●デスブレイド	アイマックス	￥9,700		ACT
7月予定	●スーパーハイインパクト（仮）	アクレイムジャパン	￥8,800		SPG
7月予定	●WWFロイヤルランブル	アクレイムジャパン	￥9,800		SPG
7月予定	●スーパーエアダイバー	アスミック	価格未定		SLG
7月予定	●マジックジョンソンのスーパースラムダンク	ヴァージンゲーム	￥8,800		SPG
7月予定	●飛龍の拳S　スーパーファイティングウォーズ	カルチャーブレーン	価格未定	P	ACT
7月予定	●サンリオワールド　スマッシュボール！	キャラクターソフト	￥8,980	P	ACT
7月予定	●摩陀羅2	コナミ	価格未定	B	RPG
7月予定	●TRIFF　大西部アニマルの秘密	サイクロン	価格未定	B	SLG
7月予定	●ワールドヒーローズ	サンソフト	￥9,600		ACT
7月予定	●美少女雀士・チーパイ	ジャレコ	価格未定		ETC
7月予定	●聖剣伝説2	スクウェア	価格未定	B	A・RPG

※B＝バックアップ、P＝パスワード、(予)＝予価、(込)＝消費税込み、無印は消費税を含まず。

7月予定	●夢幻冒険記 アミュージングドリーム タカラ	B ¥8,800	RPG
7月予定	●スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャー2 東芝EMI	価格未定	ACT
7月予定	●ソニックウィングス ビデオシステム	価格未定	ACT
7月予定	●デバステイター マイクロワールド	価格未定	ACT
7月予定	●ラプラスの魔 やのまん	B ¥9,800	RPG
7月予定	●サージェントサンダースコンバット ヨネザワPR21	B ¥9,800	SLG

8月以降

8/25(水)	●サラブレッド ブリーダー ヘクト	B ¥9,700	SLG
8月上旬	●ソード・ワールドSFC T&Eソフト	B 価格未定	RPG
8月下旬	●MOTHER2 ギーグの逆襲 任天堂	B 価格未定	RPG
8月末	●TRINEA(トリネア) やのまん	B ¥9,800	A・RPG
8月予定	●MVPベースボール(仮) アクレイムジャパン	¥8,800	SPG
8月予定	●キネシス アルトロン	B 価格未定	PZG
8月予定	●レッド・オクトーバーを追え! アルトロン	価格未定	STG
8月予定	●シェラザード伝説 黄金の帝国 カルチャーブレーン	B 価格未定	RPG
8月予定	●新日本プロレスリング公認 超戦士 IN 闘強導夢 バリエ	¥9,800	SPG
8月予定	●大仁田厚 「FMW」 ポニーキャニオン	¥9,800	ACT
夏予定	●ニトロパンクス マイトヘッズ アイレム	価格未定	ACT
夏予定	●GP-1 アトラス	価格未定	RCG
夏予定	●ユートピア EPICソニーレコード	B ¥9,500	R・SLG
夏予定	●ストリートファイターII'ターボ カプコン	価格未定	ACT
夏予定	●トップレーサー2 ケムコ	P ¥8,900	RCG
夏予定	●スーパー・プロフェッショナル・ベースボールIII ジャレコ	B 価格未定	SPG
夏予定	●餓狼伝説2 タカラ	¥9,800	ACT
夏予定	●スーパーパワーリーグ ハドソン	B 価格未定	SPG
夏予定	●トールキンの「指輪物語」 ロジーク	B 価格未定	RPG
9月予定	●お茶の間伝説 I・G・S	B ¥9,800	ETC
10月予定	●ZOOL インフォコム	B 価格未定	ACT
10月予定	●中嶋悟監修 スーパーF-1ヒーロー バリエ	B ¥9,800	RCG
11月中旬	●アレサ やのまん	B ¥9,800	RPG
11月予定	●雀獣学園 バリエ	価格未定	ETC
年末	●スーパー人生ゲーム タカラ	価格未定	ETC

発売日未定

●鉄道王 レールロードタイクーン I・G・S	B 価格未定	SLG
●スーパー将棋2 アイマックス	価格未定	ETC
●スーパー麻雀2 アイマックス	価格未定	ETC
●スーパーフルメタル アクレイムジャパン	B 価格未定	SLG
●NFLフットボール コナミ	価格未定	SPG
●高校サッカー 全国制覇の夢 サンソフト	P ¥8,000	SPG
●ザ・ソードマニアック 東芝EMI	¥8,600	ACT
●イースIV ~MASK OF SUN(太陽の仮面)~ トンキンハウス	B 価格未定	RPG
●幽☆遊☆白書 ナムコ	価格未定	未定
●クレヨンしんちゃん バンダイ	価格未定	ACT
●R・TYPEIII アイレム	価格未定	STG
●メガロマニア~時空大戦略~ イマジニア	価格未定	SLG
●ラスベガスドリーム イマジニア	価格未定	ETC
●ドラゴンクエストI・II エニックス	B 価格未定	RPG
●マスターオブモンスターズ ~大魔王ガイアの誕生~ カプコン	B 価格未定	SLG
●龍虎の拳 ケイ・アミューズメント	価格未定	ACT
●ドラッケン2 ケムコ	価格未定	A・RPG
●スーパーノバ コピアシステム	価格未定	STG
●将魔 サミー	価格未定	ACT
●ノスフェラトゥ セタ	¥9,500	ACT
●モンスターメーカー3 ソフエル	B 価格未定	RPG
●ダライアスIII タイトー	価格未定	STG
●ザ・ラストバトル テイチク	B 価格未定	RPG
●戦国伝承 データイースト	価格未定	ACT
●おざなりダンジョン データム・ポリスター	B 価格未定	RPG
●メルヘンアドベンチャー コットン100% データム・ポリスター	価格未定	STG
●くにおくんのドッジボールだよ全員集合! テクノスジャパン	価格未定	SPG
●ダウンタウン熱血べーすぼーる物語(仮) テクノスジャパン	価格未定	SPG
●アクタリオン テクモ	B ¥8,900	RPG
●超ゴジラ 東宝AD	価格未定	ACT
●マサカリ伝説金太郎RPG編 トンキンハウス	B 価格未定	RPG
●エイトアワーズ(仮) ナムコ	価格未定	RCG
●Jリーグサッカー(仮) ナムコ	価格未定	SPG
●スパークリングショット(仮) 任天堂	B ¥8,000(込)	SPG
●フェイスボール2000 BPS	価格未定	STG
●ヨッシーのクッキー BPS	価格未定	A・PZG
●クラシック・ロード ビクター音産	B 価格未定	SLG
●サンサラーナーガII ビクター音産	B 価格未定	RPG
●ヒューマン・ベースボール ヒューマン	価格未定	SPG
●雲にのる ヘクト	価格未定	ACT
●宇宙の騎士 テッカマンブレード ベック	価格未定	ACT
●バトルトード メサイヤ	価格未定	ACT
●サッカーキッド やのまん	価格未定	ACT

FC ファミコン

4月

4／23(金)	●ダックテイルズ2	カプコン		¥5,800	ACT
4／23(金)	●ザ・ジェットソンズ	タイトー		¥6,800	ACT
4／23(金)	●くにおくんの熱血サッカーリーグ	テクノスジャパン		¥6,500	SPG
4／23(金)	●データック専用カセットNo.2　ウルトラマン倶楽部　スポ根ファイト!!	バンダイ		¥2,800	ACT
4／23(金)	●データック専用カセットNo.3　GUNDAM　WARS	バンダイ		¥2,800	SLG
4／29(木)	●ゴリラーマン	ヨネザワPR21		¥6,900	ETC

5月以降

5月予定	●うしおととら	ユタカ・バンダイ	B	¥7,800	RPG
来春予定	●碧き狼と白き牝鹿　元朝秘史	光栄	B	価格未定	SLG
6／19(土)	●Jリーグ　ファイティングサッカー	I・G・S	B	¥7,900	SPG
6月中旬	●パチ夫くん5	ココナッツジャパン	B	¥8,500	SLG
6月予定	●マイティファイナルファイト	カプコン		¥6,500	ACT
7／9(金)	●アルマジロII	I・G・S		¥6,900	ACT
7月予定	●ソルダム	ジャレコ		価格未定	PZG
8月予定	●FC原人	ハドソン		価格未定	ACT
9月予定	●少年魔術師インディ	I・G・S	B	¥7,900	RPG
年末	●RPG人生ゲーム	タカラ	B	¥7,800	RPG

発売日未定

	●オーバーロード	アルトロン		価格未定	SLG
	●スイッチブレード	ケムコ		¥6,500	ACT
	●トリトーン	ザインソフト	B	¥6,800	RPG
	●さとうげんの燃えよぶたマン!?	シグマ		価格未定	ACT
	●“スペースオペラ　大いなる神々”	ソフトウェア興業	B	価格未定	RPG
	●ハリキリバレー	タイトー		価格未定	SPG
	●マサカリ伝説金太郎アクション編	トンキンハウス		価格未定	ACT
	●フィリックス・ザ・キャット	ハドソン		¥5,800	ACT
	●怪盗シュガー	ビック東海		価格未定	ACT
	●ルーンマスター	ユタカ・バンダイ	B	価格未定	RPG

GB ゲームボーイ

4月

4／9(金)	●クレヨンしんちゃん　オラとシロはお友達だよ	バンダイ		¥3,500(込)	ACT
4／16(金)	●魔界村外伝	カプコン		¥3,500(込)	ACT
4／23(金)	●NBA　オールスターチャレンジ2	アクレイムジャパン		¥3,980	SPG
4／23(金)	●ミッキーマウスIV魔法のラビリンス	ケムコ	P	¥3,900	ACT

5月

5／21(金)	●WWF　スーパースターズ　2	アクレイムジャパン		¥3,980(込)	ACT
5／21(金)	●妖精物語　ロッド・ランド	ジャレコ		¥3,900	ACT
5／28(金)	●ポピュラス外伝	イマジニア	P	¥4,900(込)	R・SLG
5／28(金)	●バブルボブルJR.	タイトー		¥3,600(込)	ACT
5月予定	●鈴木亜久里のF－1スーパードライビング	ロジーク	P	¥3,900	RCG

6月

6／6(日)	●ゼルダの伝説　夢をみる島	任天堂	B	¥3,900(込)	A・RPG
6月中旬	●パチスロキッズ	ココナッツジャパン		¥3,980(込)	SLG
6月予定	●エイリアン3	アクレイムジャパン		¥3,980(込)	ACT
6月予定	●ゴット　メディスン	コナミ		¥4,500	RPG

7月以降

7／9(金)	●アルマジロ外伝	I・G・S		¥3,900(込)	ACT
7月予定	●ああ播磨灘	アスク講談社		¥4,500(込)	ACT
7月予定	●J(ジャレコ)・カップサッカー	ジャレコ		価格未定	SPG
7月予定	●ジミーコナーズのプロテニスツアー	ミサワエンターテインメント	P	¥3,900(込)	SPG
8月予定	●MVPベースボール	アクレイムジャパン		¥4,500(込)	SPG
8月予定	●桃太郎電劇	ハドソン		価格未定(込)	ACT
夏予定	●主役戦隊アイレムファイター	アイレム		価格未定	ETC
9月予定	●エイリアンVSプレデター	アスク講談社		¥4,500(込)	ACT
秋予定	●天地を喰らう	カプコン	B	¥4,800(込)	RPG

発売日未定

	●モンスターメーカー　バーコード・サーガ(仮)	ナムコ		価格未定	SLG
	●ルクル	ビック東海	B	価格未定	PZG
	●スターウォーズ	マイクロワールド		¥4,200(込)	ACT
	●びっくり熱血新記録どこでも金メダル(仮)	テクノスジャパン		価格未定	ACT
	●ダッシュカーバトル(仮)	ナムコ		価格未定	RCG
	●バーコードジョッキー(仮)	ナムコ		価格未定	SPG
	●ミステリアム	バップ		¥4,800(込)	AVG
	●バトルトード	メサイヤ		価格未定	ACT

あけびのSUPER早耳情報

スポーツゲーム好きの人に朗報。Jリーグの開幕も近づき、ナムコの『Jリーグサッカー』を始め、サッカーゲームが続々と発売予定ですが、6月に『スーパーフォーメーションサッカー2』が発売されるヒューマンからは、ファンに熱望されていた野球ゲームが発表されました。タイトルは『ヒューマン・ベースボール』。ヒューマンお得意のスポーツゲームに新シリーズの登場ですね。

(勝)スーパーファミコン 9号は 4/23 金 発売

次号予告

9号はRPG大特集！　シルヴァ・サーガ2の情報もバッチリお届けするぞ。3大付録は『ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ』大攻略と、ゲーム美少女ポストカード、そして『餓狼2』ポスターだっ。

コンプファミリーテレホンネット

横浜　045(541)0000　大阪　06(700)5599
高松　0878(33)6700

4月19日まで「友野　詳ルナルインタビュー」
5月6日まで「イース天空の神殿」最新情報

EDITORS' NOTES

ごきスーも今号が最終回…弁解するが、私はこのページをなくしたくなかったのだ！　でもあの2人の新しい船出に水をさすわけにもいかず…皆さん、気持ちをわかって。(片)

こういう仕事をしていて一番うれしいのは、読者のみんなから「ガンバレ！」というハガキをもらうこと。最近とみにその枚数が増えてうれしいぞよ。今後ともヨロシク。(宮)

クンフーものはジャッキー・チェンが受け継いだが、ボクは好きじゃない。それより'86年に公開された香港ノワール「男たちの挽歌」がボクのハートを鷲掴みにした。(ア)

編集部員が増えた。アルバイトも2人増えた。付録が増えた。本誌のページ数も増えた。ゲーマーが増えた。マンガも増えた。これで読者ももっと増えるだろう。(角)

さ～、みなさま、ひかえております。ひかえておりますよ。大モノソフトたちの大饗宴、大合唱、大戦争！　売れるんだろうなぁ。どれもこれも…。マイナーもほじるぞ。(中)

某F１雑誌と提携し、先方のF１ゲーム紹介コーナーを担当することに。そして予想通り…多忙度はさらに激化！　だが私はひるまぬ。「F１PRIX」をヨロシク！(藤)

関係各所からのお問い合わせにお答えします。私の動力源は単３電池ではございません。私の主要エネルギーは……ひみちゅ♥　(新しいバッテリーが欲しい)(ま)

愛ダチ(マブ)の伊集院あけび嬢と初夏に向けてのダイエット大作戦を決行！　でも食＝ストレス解消の私はすぐに脱落。いーもん夏は山に遊びに行くから。海なんて嫌いさの(安)

あっという間に春がきて、知らないうちにスキーシーズンが終わってしまった。だけど、またあっという間に冬はやって来るさ…エヘエヘ。来年はカナダへ！　ピエール(ヨ)

編集部に入って約半月、どうやら私のイメージも定着してきた。「声と態度のデカイ奴」だそうだ。うーむそういう風に見えるのかなー。それはそうとクドメはいいぜ。(デ)

今、かりんとうをもらって食べている。白いかりんとうだ。初めて食べたけど、おいしい。黒いのがしょうゆなら白いのは塩ってとこかな。ぜひお試しあれ！(首)

4月です。今月で大江千里のツアーが終わってしまいます。最終日はきっと泣けてくるんだろうな～。どんどん前に転がり続けるあなたを応援します。(槙)

帰宅の通勤電車でのこと。グーなお姉が俺らに色目を使っている。近づいて来た！　ワクワク。近くに寄って顔をよく見た！　なんと、ヒゲが生えていた～!!　ンゲゲ。(俊)

GW、編集部のみんなは国外へ逃亡!?　するらしい。私は国内の温泉&食べ歩きに行こうと思っとります。いざ行かん、ジャパネスク・ロマンス!!　あ、お金がない。(ひ)

新人が増えた。若いしいじめがいがありそうだな……って自分のことだったね。まいったまいった。そんな訳で初仕事が編集後記という素晴らしい(?)デビューの私。(健)

つい先日まで本誌の投稿常連だった私は、何の因果か運命の悪戯か、今では花の(?)編集部員。まだ18歳の右も左もわからない方向オンチですが、皆様よろしく。新人(正)

(勝)スーパーファミコン編集部員列伝 横田広将ピエール(ヨ)の巻

おたよりのあて先

〒162
東京都新宿区新小川町1-14
NAOビル(株)角川書店
(勝)スーパーファミコン編集部
「○○○係」

STAFF

Editor in Chief……片山　正男
Senior Editor……宮崎トモミ
Editorial Desk……田中　彰／角井　毅志／中村　一也
Editors……藤枝　伊司／西村　晶美／横田　広将／中里　純一／安部　加奈子／加藤　優子／鈴木　俊太郎／及川　博美
Assistants……槇野　吉男／佐藤　健夫／吉田　正人
Contributing Editors……フリード／エーワンオフィス／メディアプラス／ORG／Shadow／シィズ・オフィス／D.N.A.／U90／スタジオハード／またたびスタジオ
Writers……大川　訓生／菊池　晃弘／柳澤　孝文／井囲　丼／渡辺　浩弐／藤井　大輔／天城ひろし
Photographers……近藤　克治／尾形　和美
Designers……メタ・マニエラ／マグラーデザイン／フリード／エストール／マサデザイン／アトムスタジオ
Illustrators……草彅　琢仁／ワンダバダ長沢／かんなたかし／上杉　しょうへい／きくちあきひろ／土山　満代／赤津　みづは／山田　ちゃか／高樹　はいど／本荘　隆／南風　明日香／武林　武士／阿部　猛

ファミコン&スーパーファミコン ゲームマガジン (勝)スーパーファミコン

●ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

第8号　1993年４月23日
定価490円(税込)

発行人　井川　浩
編集人　中西千明
編集長　片山正男
発行所　角川書店
住　所　〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
※編集部宛の郵便物は左記の住所へ送ってください。
(編集部) 03-5228-1721
(販売部) 03-3817-8523
(広告部) 03-3817-8425
印刷所　大日本印刷株式会社
雑誌コード　27004 4/23

©Kadokawashoten　1993
Printed in Japan
※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

※MACに関するお問い合わせ及び苦情は、編集部「MAC管理室」までお寄せください。

コンプティーク 5月号 絶賛発売中！
(勝)PCエンジン 5月号 絶賛発売中！
月刊コミックコンプ 5月号 絶賛発売中！

※予告のタイトル、内容は一部変更になることもあります。
※ゲームの内容に関するご質問は受け付けておりません。ご了承ください。

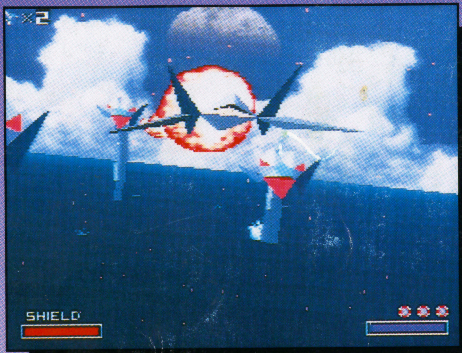
SUPER Famicom
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
明日の文化を創造する。
CULTURE BRAIN
スーパーチャイニーズワールド2
新システム!
NEW
おもしろ格闘RPG(二人同時)なのだ!
その1 ハイパーチャイニーズに変身!!
おもしろゲームの王様スーパーチャイニーズが大変身!! 気合いをためれば、デカキャラ"ハイパーチャイニーズ"にパワーアップ!! 今までのパンチ、キックだけじゃなく、スピーディな連続技や旋風脚などの本格カンフーアクションで戦えるのだ! しかもド迫力の必殺技や合体技まで使えるようになったのだ! これまでのおもしろRPGに格闘アクションをミックスした、初の格闘RPGに生まれかわったぞ!!
その2 これがギンガラ星団だ!
ギンガ軍団に占領されたギンガラ星団には、宝石の星ジュエルスターや、大陸が雲に浮かぶバルーンバルン星、燃えさかる炎の星サンソーラー星などの未知の星がいっぱい! ウワサでは、宇宙最強のスペースパトロールや、あのギンガ軍団のシタッパーの故郷もあるらしいぞ!! まだまだ秘密が隠されていそうなギンガラ星団! 早く冒険してみたいよね。
その3 巨大ロボット大戦争!?
な、何と! 今度は巨大ロボット同士の戦闘もあるぞ!! 2人の行く手を阻むギンガ軍団のモンスターロボットをミサイルで打ち壊せ!! ロボット同士がぶつかると大迫力のシューティングアクション画面になるのだ!
スピード+テクニックのリュウ
スタークラッシャー
掃腿
ハイパーチャイニーズ登場!
宇宙一武闘大会!

パワーアタックのジャック
隕石落とし
ダッシュパンチ
スーパーチャイニーズ ワールド2
CULTURE BRAIN
10Mロム
予価¥9,500(税別)
6月発売予定！
おもしろ格闘アクション 1
なんと!今度はジャックとリュウが別々の技をおぼえられるのだ。大技、投げ技、必殺技など、2人協力プレーがより楽しくなったんだ!
おもしろ格闘アクション 2
こんなでっかい敵キャラとも戦うのだ! しかも格闘技だけじゃなくいろんな必殺技を使ってくるぞ!
おもしろ格闘アクション 3
アイテムも技に負けないくらいスゴイぞ! たとえばこのハンマーを使えばどんな敵もペッチャンコにつぶれるのだ!
画面は開発中のものです。
SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO
VS 対戦アクションゲーム！
SD 飛龍の拳
国盗りファイター列伝
自在調整可！
ターボスピード機能搭載！
チャンピオン
格闘王を目指せ!!
必殺技フル装備の12戦士たちを使いこなせ！
世界制覇だ!!
ハヤト
37
りゅうひ
あの「飛龍の拳」がSDタイプになって、対戦アクション国盗りゲームで登場! 敵の領地で待ちかまえている格闘家に勝ったら、そいつを仲間にすることもできちゃう! カンフー、カポエラ、空手などの個性的な12人の格闘家が選べるぞ! アクションもSDタイプだからといってあなどれないぞ! 連続技や投げ技、防御はもちろん、迫力の必殺技まで使えちゃう超本格派! テクニックを極めて格闘王をめざせ!
画面写真及びロゴは開発中のものです。
10Mロム
予価¥9,500(税別)
6月発売予定
〒130 東京都墨田区太平2-5-7 おもしろ情報局 03(3829)0870
株式会社 カルチャーブレーン

SUPER Famicom

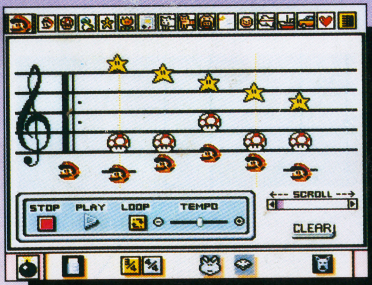
Nintendo

揃いました。8種8様の個性派たち。



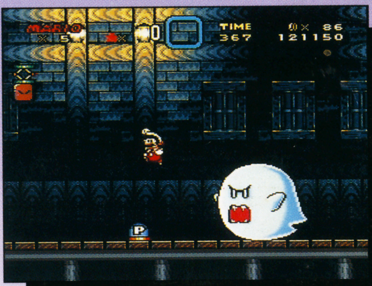
スターフォックス
SHVC-FO 税込価格9,800円

スーパーマリオカート
SHVC-MK 税込価格8,900円



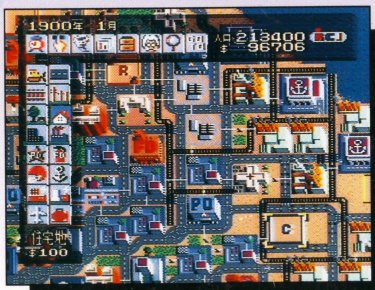
マリオペイント
SHVC-MSA 税込価格9,800円

ゼルダの伝説
SHVC-ZL 税込価格8,000円



スーパーマリオワールド
SHVC-MW 税込価格8,000円

エフゼロ
SHVC-FZ 税込価格7,000円



シムシティー
SHVC-SC 税込価格8,000円

パイロットウイングス
SHVC-PW 税込価格8,000円

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)210-9999 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(086)255-2130 札幌(011)612-4144

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541-6113
東京支店 TEL.(03)5820-2251 大阪支店 TEL.(06)376-5950 名古屋営業所 TEL.(052)571-2506 岡山営業所 TEL.(086)252-1821 札幌営業所 TEL.(011)621-0513

©1993 Nintendo

勝 スーパーファミコン
毎月第2第4金曜日発売
1993 VOL.8
第8巻第8号通巻157号 昭和61年10月27日第三種郵便物認可
発行人=井川浩 編集人=中西千明 編集長=片山正男
販売部☎03(3817)8523
編集部☎03(5228)1721
角川書店
(本体価格476円)

T1027004040497

©Kadokawashoten 1993
大日本印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌27004-4/23